「Crimson Skies」「Combat Flight Simulator 2」の魅力に迫る Pentium III 1.13GHzのパフォーマンス検証

2000年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第11号通巻29号 1999年11月12日第三種郵便物認可

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

11

NOVEMBER 2000
No.029

月刊プレイオンライン

正統派RPGの傑作登場!!

BALDUR'S GATE II 最速プレビュー

保存版

世界最強のキャラが作れる

DIABLO II コンプリートガイド

ビッグタイトル高密度攻略

GRAND PRIX 3
アプサラス
Age of Empires II拡張パック:覇者たちの光陰

特集

時間を気にせずにネットワークゲームが楽しめる
インターネット常時接続環境を手に入れろ!

UOからORIGINへ
進化を続けるULTIMAの世界

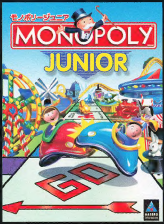
付録CD-ROM

AoE II拡張パック、TAXI 2
HEAVY METAL F.A.K.K.2
BLAIR WITCH VOLUME 1
Tony Hawk's PRO SKATER 2など
じっくり遊べる最新ゲームの体験版を多数収録

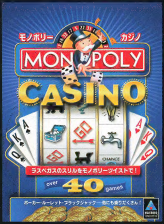
BLIZZARD ENTERTAINMENT
世界中を震撼させた英語版発売から2ヶ月・・・
ついに待望の日本語版発売が決定！
『DIABLO™ II』日本語版　価格 9,800円（税別）
10月18日（WED）発売予定
DIABLO II™
日本語版
Windows 2000/98/95/NT
& Macintosh
Diablo™ II
©2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo, Blizzard Entertainment and Battle.net are trademarks or registered trademarks of Havas Interactive, Inc., and/or its wholly owned subsidiaries in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.
CAPCOM®
開発元:ブリザード・エンタテインメント　発売元:株式会社カプコン

家族みんなで楽しめるモノポリーシリーズ好評発売中!

モノポリー2
5,800円



モノポリージュニア
4,800円



モノポリーカジノ
3,800円

ナムコの代表作が アーケード版完全移植で復活!

パックマン
2,000円

タイトーの名作アクションが アーケード版完全移植で復活!

バブルボブル
2,000円

世界で最も有名なパズルゲーム テトリスが新しくなって登場!

ザ ネクストテトリス
2,000円

人気シミュレーションゲームが 2,000円で登場!

銀河英雄伝説III SP
2,000円

セガの人気キャラクター ソニックがレースで大暴れ!

ソニックR
2,000円

大迫力ナスカーレースと ピンボールが見事に融合!

3Dウルトラナスカーピンボール
2,000円

モノポリー2 © 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. / モノポリージュニア © 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. / モノポリーカジノ © 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.
パックマン © 1980,2000 LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. バブルボブル TAITO CORPORATION 1986,2000 / ザ ネクストテトリス Tetris®; © Elorg 1987 The Next Tetris™; © Elorg 1999 Tetris Logo by Roger Dean;
© The Tetris Company 1997 All Rights Reserved Original Concept & Design by Alexey Pajitnov Tetris® and The Next Tetris™ licensed to The Tetris Company and sublicensed to Bullet-Proof Software, Inc.
©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム ©1999 田中芳樹・TKKW ©1999 BOTHTEC ©1999 Micro Vision ORIGINAL MECHANIC DESIGN 加藤直之 / © SEGA ENTERPRISES.LTD., 1997,1998
©1998 Sierra On-Line, Inc. ® and/or ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc., Bellevue, WA 98007. All rights reserved. NASCAR® Pinball is officially licensed by NASCAR.
NASCAR® is a registered trademark of the National Association for Stock Car Auto Racing, Inc. The name and likeness of the #3 GM Goodwrench Service stock car and Dale Earnhardt are licensed with Dale Earnhardt, Inc..
Bill Elliott name and likeness licensed by Advantage Management, Inc., Nashville, TN. ©1998 McDonald's Corporation. The following are Registered Trademarks of McDonald's Corporations; McDonald's; McDonald's Logo and Design;
McDonald's Racing Team Logo and Design; Golden Arches Design; Speedee Logo and Design; Ronald McDonald House Charities. "Bobby Labonte™," "Joe Gibbs Racing®", "#18™" and "Interstate Batteries™" licensed under authority of Redline Sports Marketing, Inc.,
Charlotte, NC. License granted by Kellogg Company and Hendrick Motorsports. ™, © 1998 Kellogg Co. Watkins Glen International Raceway® and Talladega Superspeedway® are registered trademarks, and the marks and track likenesses are used under license from ISC Properties.
ATLANTA MOTOR SPEEDWAY® AND BRISTOL MOTOR SPEEDWAY®, INCLUDING NAME, LIKENESS, LOGOS AND EVENT NAMES AND LOGOS, ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SPEEDWAY MOTORSPORTS, INC. Officially licensed product of Speedway Motorsports, Inc.
©1998. www.speedwaymotorsports.com

商品に関するお問い合わせ先 株式会社メディアカイト 〒141-0022 東京都品川区東五反田2-2-14 第2岩崎ビル2F TEL 03-5449-2581 メディアカイトホームページ http://www.media-kite.co.jp

MediaKite

フレッツ・ISDNを使うなら
ベーシックプランがおすすめ!
24時間使い放題、1,950円/月。

ベーシックプラン	月額1,950円	24時間使い放題 入会金無料	フレッツ・ISDN対応

※フレッツ・ISDNはNTT地域会社の提供するISDN通話料定額制サービスです。

バリュープラン	月額1,300円	朝から晩まで使い放題 入会金無料

※22:00〜5:00は、0088の全国共通アクセスポイントでご利用できます。

◎モバイルプラン:月額980円／モバイルユースに最適・入会金無料
※詳しくはODNサポートセンターまで ＊専用の申込用紙でのお申込みとなります。

通話料込みのまるごとプランも選べます。1秒毎の課金計算だから、ムダなくおトク!!

	値下げ	値下げ	NEW
「まるごと 1」	「まるごと 5」	「まるごと 10」	「まるごと 20」
1時間まで400円／月額	5時間まで1,400円／月額	10時間まで2,350円／月額	20時間まで4,700円／月額

※上記時間を超過の場合、10円／分がかかります。

大容量回線で、スイスイつながる。 日本テレコムならではの大容量回線(東京〜大阪300Mb/s)だから、インターネットに高速アクセス。アクセスポイントも全国主要175都市に設置され、今後さらに増強予定です。

サポート体制&コンテンツも充実。 困ったときは、通話料無料のODNサポートセンターへ。専門のスタッフがさまざまな質問・トラブルを解決します。また、ODNにはコンテンツもいっぱい。ネットショッピングや占い、ゲーム、チャットなど盛り沢山です。

入会は本誌付録CD-ROMで簡単ラクラク。

＊ODN定額制サービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。＊記載の価格は消費税別
＊記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。 ＊「電話代」:インターネット接続時の「通話料」

インターネットは日本テレコム
ODN
Open Data Network

プーさんメールを楽しめるのは
ODNだけだよ。
プーさんメール
© Disney
あなたのパソコンにプーさんがやってくる。
くまのプーさんが
メールソフトになって新登場!

●お問い合わせは:ODNサポートセンター フリーコール0088-86 (ODNサービス案内・無料) フリーコール0088-85 (ODN接続サポート・無料)
9:00〜21:00(平日)9:00〜18:00(土・日・祝祭日)
＜FAX＞0088-22-8850(24時間無料着信)＜E-mail＞odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)
詳しくは、ODNホームページへhttp://www.odn.ne.jp/

OK! 市外も、国際も、インターネットも、携帯も、日本テレコム。

市外電話は 0088
国際電話は 0041
日本テレコム
携帯電話は J-PHONE
インターネットは ODN

おもしろさ120%! ODNには楽しいコンテンツがいっぱい!

みんなが楽しめるコンテンツがいっぱい。

最新のCD売上げ・レンタルランキングを毎週速報!!

「Ranking Data」

ランキング通のあなたにおすすめなのが、ツタヤレコードチェーンのCD売上げ・レンタルランキングを毎週伝えてくれる「Ranking Data」のコーナー。CD総合・邦楽・洋楽・シングル ベスト5に加え、詳細ページではベスト20位まで知ることができます。

検索や最新ニュース、チャンネル、チャットなど盛り沢山

「ODNエキサイト」

ODNは、新しいインターネット情報提供サービス。検索サービスや最新ニュース、チャンネル、チャットなど豊富なサービスを用意。「マイODNエキサイト」に登録すると、トップページに表示する項目を指定できます。

12の質問の回答すべてが一致した男女をマッチング

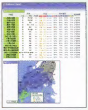
「ODN 赤い糸をさがせ」

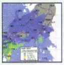
この世の中には自分と同じ趣味や嗜好を持った相手がきっといるはず。そんな赤い糸で結ばれたような二人を引き合わせてくれる新企画。使い方はとても簡単、12の質問に答えていくだけ。すべてにマッチした相手がいると、翌日にメールが届きます。

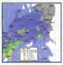
おでかけ前のお天気チェック!3時間後の降雨状況までわかる

「ODN Weather Radar」

ODN Weather Radarは、天気予報とはひと味違ったウェザーエンターテイメント。ODNトップページの都市をクリックすれば、各エリアの詳細な天気予報にくわえ、3時間分の降雨予測を地図表示。これがあれば、傘が必要かどうか、一目でわかります。







本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

「ODNスターターキット」利用法

スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。＊32MB以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

スタート

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」＊→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。

＊ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。

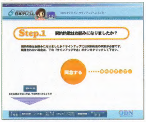
④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。

⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。

＊ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]



接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]

ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。

③[STEP3 お支払い方法の選択]

お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※

④[STEP4 アクセスポイントの選択]

バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。

⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。

⑥[STEP5 必要事項の入力]

ご利用されるプランを選択後必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
＊お支払い方法によって入力画面は異なります。
＊お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
＊ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。
オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

⑦[STEP6 入力内容の確認]

入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
＊複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。

⑧[Finish]

登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
＊この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。

メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
＊注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
＊ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。
＊Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。＊MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。

●ご不明な点は **ODNサポートセンター** フリーコール **0088-85** (ODN接続サポート・無料) フリーコール **0088-86** (ODNサービス案内・無料)

世界をつなぎ あなたにつなぐ 日本テレコム

Play Online

特集1

GRAND PRIX 3

2回目となる今回の特集では、練習走行から始まり、予選／本選へと続くレースのスケジュールに沿って、ドライビングテクニック、セッティングのポイントなどを詳細に解説していく。また、再現度の高いウェットレースでのノウハウについても紹介する。

日本を代表するゲームメーカー、コーエーが開発するアクションRPG「アプサラス」がいよいよ発売される。同タイトルの魅力は何といっても、4～8人で楽しむ協力プレイにあるが、4種類のプレイヤーキャラクターの特徴を理解しておけば、効果的なチームワークが行える。そこで、キャラクター別のお勧め戦闘方法と最初のダンジョンとなる"魂の森"の攻略情報を紹介する。

いよいよ発売された「覇者たちの光陰」の新要素や変更点をより具体的に徹底分析。新しく追加された5文明の固有ユニットやテクノロジーの詳細データを完全掲載する。マルチプレイの戦術立案などに役立ててほしい。

特別企画

今回は、スキルに焦点を当てた保存版コンプリートガイドをお届けする。各クラスの効果的な育成方法、ステータス配分のポイント、全スキル解説など、強力なキャラクターを作り上げるために必要な情報を網羅した。この記事を読めば、無駄なスキルを選択することなく、自分の理想とするキャラクターが作成できるだろう。

DIABLO II COMPLETE GUIDE

ULTIMA ONLINEからORIGINへ
進化を続けるULTIMAの世界

ネットワークを介した大規模なRPGとしてエポックメイキング的役割を果たした「ULTIMA ONLINE」の功績を振り返りつつ、急ピッチで開発の進む「ORIGIN」で体験できるであろう新たな魅力を探っていく。三つの種族がひしめき合う世界が出来上がるまでの経緯や、豊富なアニメーションが用意されたグラフィック技術の詳細など、興味深い情報が満載だ。

Play Online Special Preview

11
November 2000

テーブルトークRPGの濃密なプレイ感覚を、パソコンゲームとして再現した名作「BALDUR'S GATE」。その正式な続編「BALDUR'S GATE II：SHADOWS OF AMN」のベータ版を入手！ プレイして判明した、新クラスの特徴や、本作で導入された新フィーチャー"Kit"の詳細をいち早く紹介する。

BALDUR'S GATE II：SHADOWS OF AMN

2大フライトゲーム最速プレビュー

本格的なフライトモデルに加え、機体や地形を簡単に追加できる優れたシステムを搭載した「Combat Flight Simulator 2：WWII Pacific Theater」と、初心者から上級者まで気軽にプレイできる「Crimson Skies」。フライトシムファン待望の新作2タイトルの魅力をお伝えしよう。

CONTENTS

ニュース

018 **Play Online NEWS Summary**
- ●マイクロソフトの話題作「Train Simulator」の最新情報
- ●最新RPGが公開されたGen Con 2000レポート
- ●DCの大作RPG「PHANTASY STAR ONLINE」最新情報

国内外の売れ行きが一目で分かる
036 パソコンゲーム売上げランキング
038 ソフトウェアリリーススケジュール

特集2

時間を気にせずに
ネットワークゲームが楽しめる
098
常時接続環境を手に入れろ!

ネットワークゲーマーの理想の通信環境とも言える、インターネットへの"常時接続"。2000年7~8月から本格的にサービスが開始された、NTT東日本/西日本のフレッツ・ISDNに申し込めば、この常時接続環境が月額4,500円の固定料金で利用できるようになる。このほかCATVやADSLなど、常時接続が可能なサービスをピックアップして、ネットワークゲームに最適な通信サービスの最新情報を紹介する。

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 043
- HEAVY METAL:F.A.K.K.2
- CARMAGEDDON TDR2000
- リスクII 完全日本語版
- 4×4 EVOLUTION
- XTOM3D
- RUNE

その他

017 付録CD-ROMハイライト
051 第3回Network Game of the Year ノミネート作品発表!!
116 バックナンバーと定期購読のお知らせ
132 読者プレゼント GeForce2 GTSなど豪華プレゼントを用意!!
140 付録CD-ROMの使い方
148 次号予告・広告索引

連載

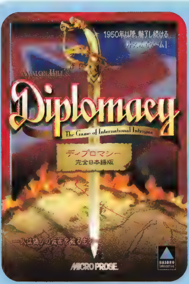
035 ゲーマーズドリームExpress
040 Play Online Spotlight Review
ベータテスト最速レポート
042 スレッジ・ブロウ
094 ただで遊べるネットワークゲーム
VIDEOCARD MANIAX
096 カノープスの最新ビデオカード SPECTRA F11
MSN Gaming Zone定点観測
108 AoK、Motocross Madness 2の攻略情報
EVERQUEST定点観測
112 Norrathの街角から
Play Online Entertainment
117 マイト&マジックワールドへの誘い
OVER THE 100fps
118 Pentium III 1.13GHzのパフォーマンス検証
KOW'S PRESENTS
120 MASCHINEN KRIEGER
122 MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
Play Online Entertainment
123 ゲームライクな低価格タイピング練習ソフト
フライトシミュレーター定点観測
124 VIRTUAL FLIGHT CONTROL
3Dシューティング定点観測
126 リアルなカウンターテロ戦が楽しめる「STRIKE FORCE」
難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい!
128 大刀~DAIKATANA
CONSOLE ONLINE
130 Dreamcast特集
134 TECHNICAL EDGE　新製品レビュー
136 いかさま野郎 チートコマンダー
138 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
143 Play Online Mac館
144 Play Online SQUARE
146 21世紀に残したい 名作ゲーム回顧録
147 10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

超エロティックで刺激度200%のピンボールシミュレーション！
セクシーピンボールゲーム
Lula Pinball
ルーラの♥セクシーピンボール
気持ちいいこと…しよ♥
Photo Shooting
金髪美女ルーラを脱がし、怪しげな照明を設置し、アクセサリーを揃えて大胆ポーズを撮っちゃおう！
Space Brothel
ファッションクラブ・スペーストラベルで超最高に楽しいムフフなイベントを満喫！
Lula Lover
貴方とルーラは恋人同士！好きな事を何でもできちゃうぞ！
Playbar
ここはアダルティックな極楽パーク！美女がうねるシーンを写真で撮りまくる！フェロモンゲージはスパーク寸前！
Come on! HONEY
Coming Soon
Windows95/98
日本語マニュアル付
※使用上のご注意！※
このソフトウェアには
ちょっぴり過激な大人向き
な画像・映像が含まれて
います！
非常に残念ではありますが
18 歳未満の方は 18 歳以上
になってからお楽しみ下さい！
18歳以上
推奨
cdv
"CDV Software Entertainment AG. All rights reserved.
"CDV", the CDV logo and Lula Flipper are trademarks of CDV Software Entertainment AG.
All other trademarks are the property of their respective companies."

ゲームバランス、グラフィック、サウンド、全てが前作をはるかに凌ぎ、スケールアップして帰ってきた！
デス・レースゲーム
CARMAGEDDON®
カーマゲドン
TDR 2000
SCI社が新世紀を目前に放つ、超怒級問題作！ついに上陸！！
惨劇、ふたたび・・・
21世紀、
外界とのコンタクトを断った壁に閉ざされた無法地帯で
繰り広げられるデスレース!
逃げ回る住民、鳴り止むことのない断末魔、鼻をつく焼けたタイヤの匂い・・・
ドクロホイルがうなりをあげ、
今日もどこかでまた一人・・・
2000年9月8日発売
Windows95/98
日本語マニュアル付
18歳以上推奨
ブラッド版
本製品ブラッド版には、暴力的でグロテスクな表現が含まれています。刺激に弱い方、お子様にはお奨めいたしません。18歳以上、良識のある方のみ推奨となります。
SCi
TORUS GAMES
www.torus.com.au
© 2000 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved.
Carmageddon is a registered trademark of SCi (Sales Curve Interactive
SCi & TDR 2000 are trademarks of SCi (Sales Curve Interactive). E&OE.
Head Office: 11, Ivory House, Plantation Wharf, Battersea, London SW11 3TN, UK.
Tel: +44 (0)20 7585 3308 Fax: +44 (0)20 7924 3419. Www.sci.co.uk
株式会社ズー
〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
URL:http://www.zoo.co.jp
M3 DIGITAL
URL:http://www.m3e.co.jp
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社

チョコボが開く、新天地。
チョコボ
み〜っけ!
チョコボといっしょに未開の新大陸を切り開こう。
チョコボたちにジョブ(仕事)を与えて開拓を進めよう! はじめは、平地で野菜を作るのがおすすめ。農耕のジョブを持ったチョコボに任せれば、収穫期はかなり期待できる。ライバル達に負けないように、MVPをめざそう!
はたらくチョコボ™
IT's NEW FRONTIER, RECLAMATION IS CHOCOBOs.
カラー&モノクロ対応
好評発売中!
よしよし がんばってるな!
クエ?
フジオが こんかいのMVPじゃ
スクウェア発、ワンダースワンソフト第一弾!
チョコボ達と一緒に未開の地に挑む、新天地開拓ゲーム。
仕事に合わせてジョブチェンジ! 効率良く土地を切り開け!
FFシリーズでおなじみのキャラクターたちも多数登場するぞ!
for WonderSwan 価格4,200円(税別)/開拓シミュレーション
WonderSwan Color
" "及びWonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの登録商標です。
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェアユーザーサポート PHONE:03-5496-7117(月〜金 11:00〜19:00 祝祭日は除く) ©2000 スクウェア イラストレーション/板鼻利幸
SQUARESOFT
http://www.playonline.com
スクウェア ワンダースワン WSプロジェクト始動!

MEDIAQUEST NEW LINEUP

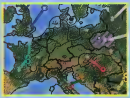


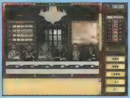
1950年以降、魅了し続ける外交戦略ゲーム!

人は偽りの仮面を被るもの、今解き放つのだ!
誰もがもつ秘めたる欲望…「独裁者」!!

世界中の人々を魅了したボードゲーム「ディプロマシー」があなたのコンピュータで蘇る!

武力のみの完全なる征服はこの世に存在しない。このAvalon Hillの「ディプロマシー」には、第一次世界大戦を再現した伝説的ボードゲームの全てが吹き込まれている。イギリス、フランス、ドイツ、イタリア、ロシア、トルコ、オーストリア=ハンガリー連合王国の7つの大国の中の1つの代表となり、他国を征服していくのだ。時には窮地に陥り、敵に救いを求める事もあるだろう。憎い敵が突然同盟者になる事もある。熱い議論を交わし、敵を欺く、ここでは、常に狡猾でなければならない。成り行きだけに身を任せれば、待っているのは破滅しかない。

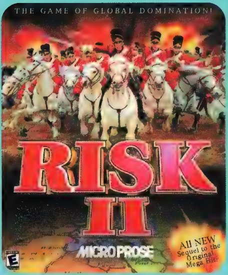




ディプロマシー
完全日本語版

NOW ON SALE Windows®95/98 ¥8,800(税別)

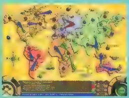
©1999-2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.
発売元:株式会社マイピック〈ユーザーサポート:03-5805-3629(祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)〉

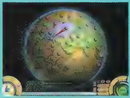


緊張極まる戦乱の世で、世界制覇の野心を燃やせ!

40年間、世界中で親しまれてきたボードゲームの古典「リスク」が、新たなゲームプレイや進化したマップ、美麗なグラフィックや戦闘アニメーションと共に、PCゲームとなって復活する。

それは、帝国と軍隊と征服の時代。
戦乱の世界で世界制覇に向け、軍隊を率いて行く。
プレイヤーは軍隊を組織し、過酷な戦役を戦い抜け。敵を粉砕し、領地を奪い取れ!
このゲームを勝ち抜くには、戦略、交渉、裏切り、そして運が必要なのだ…
しかし、決して忘れてはならない。勝利するためには、必ずリスクが伴なうということを…





リスクII
完全日本語版

10月 発売予定 Windows®95/98 ¥7,800(税別・予価)

©1999-2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved. Published by Hasbro Interactive, Inc.
発売元:株式会社マイピック〈ユーザーサポート:03-5805-3629(祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)〉

MQ バリュー プライス シリーズ

21世紀初頭、
超大国によるハイテク戦争、
遂に勃発!

ピープルズ ジェネラル
完全日本語版〈価格改訂版〉

NOW ON SALE

Windows®95/98
¥3,980(税別)

第二次世界大戦の史実に基づき
丹念に再現された戦場を
戦い抜け!

パンツァー ジェネラルII
完全日本語版〈価格改訂版〉

NOW ON SALE

Windows®95/98
¥3,980(税別)

近代戦車シミュレーションの
最高傑作!

M1 タンク・プラトゥーン 2
完全日本語版〈価格改訂版〉

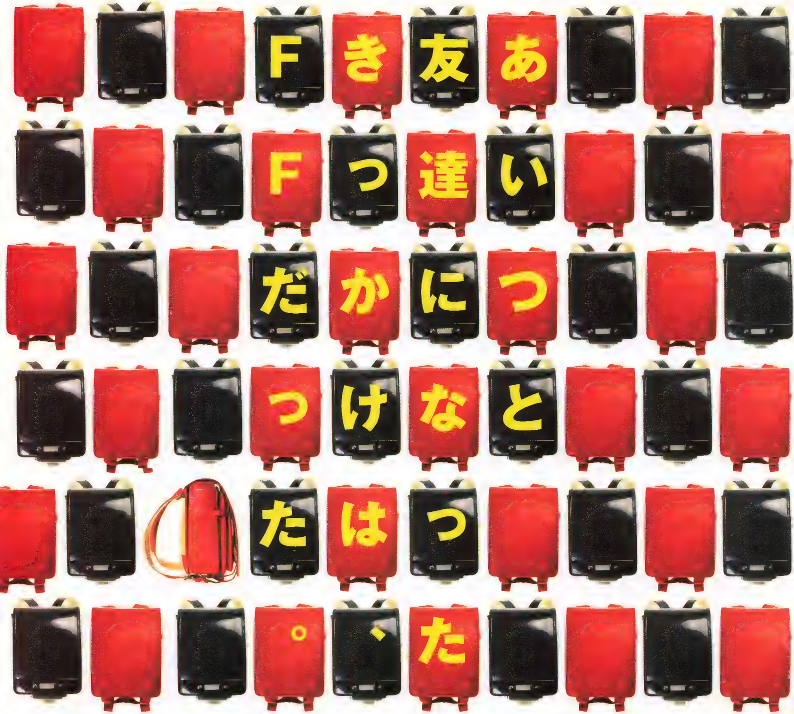
NOW ON SALE

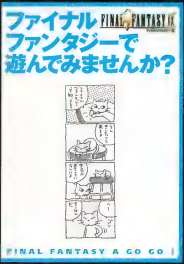
Windows®95/98
¥4,980(税別)

MEDIAQUEST
株式会社マイピック http://www.mediaquest.co.jp
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル3F
ユーザーサポート:03-5805-3629 (祝・祭日を除く月~金曜日 13:00~17:30)

http://www.mqdirect.com

■Microsoft® Windows®、及びMicrosoft® DirectX™は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。■Pentiumは、米国Intel社の登録商標です。■その他、記載されている社名及び商品名は、登録各社の商標及び登録商標です。■表示発売日は発売予定日です。■画面は開発中のものです。





モンスターソフト「ファイナルファンタジー」の人気の秘密と未来を探る一冊。

好評発売中!　本体価格/800円(税別)

●FFIXの世界観、キャラクター、イベントやミニゲーム等、楽しさを紹介。FFシリーズ進化の系譜など、FFの魅力がぎっしり詰まった必読の一冊。●「マンガでHow to!ファイナルファンタジー」や「チャートでわかる!クイズ別遊び方診断」などFFにとどまらずRPGの遊び方まで楽しくレクチャー。●デジキューブが初めて、ゲームを取り巻く様々な環境や、大ヒットの理由、RPGの歴史などを丸裸にする。●FFX、FFXIから始まるPlay Online構想など、これからのゲームの未来を解き明かす。©2000 スクウェア

ファイナルファンタジーIX ポストカードブック

好評発売中!　本体価格/1,000円(税別)

http://www.digicube.co.jp/

DigiCube

スクウェア&デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

◎書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター 03-3444-5765
月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせはご遠慮下さい。

グランプリレースの
歴史に挑む！
SPIRIT OF SPEED
1937
スピリット オブ スピード
完全日本語版
危険も、スリルも、栄光も、現在に勝るとも劣らない刺激！
9.29 ON SALE
Windows®95/98 ¥7,800
MICRO PROSE
www.spiritofspeed1937.com
HASBRO Interactive
MQ
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル

SQUARESOFT
DigiCube
耳でプレイするもうひとつのFFⅨ。
ファイナルファンタジーⅨ オリジナル・サウンドトラック／植松伸夫
8月30日発売
価格／3,689円（税別） SSCX 10043～6(4枚組)
生産限定仕様：FFⅨ オリジナル"デコボコ"マルチケース
封入特典：天野喜孝イラストカード集（限定仕様のみ）
◎ボーナス・トラック：白鳥英美子の歌う「Melodies Of Life」アカペラ・ヴァージョン、コカ・コーラCF曲を収録。（ゲーム未収録）
◎「Melodies Of Life」オリジナル・ヴァージョンを含む、植松伸夫全曲プロデュースによるゲーム音源110曲をCD4枚に収録。
◎白鳥の歌うエンディング・テーマそして、各シーンのBGMがファンタジックな世界観を演出。◎「Melodies Of Life」メロディー譜封入。
FINAL FANTASY IX
生産限定仕様は数に限りがございますので、
お早めにお買い求め下さい。
©2000 スクウェア
©2000 スクウェア／スクウェアヴィジュアルワークス
イメージイラストレーション／天野喜孝
◎サントラの問い合わせ先は、(株)デジキューブ 03-3444-5906 http://www.digicube.co.jp/
ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。

Sony Communication Network Corporation
Party Crew
SARACの
すべての乗員に告ぐ。
本艦を、富と名声の
深海へと導け。
The depths of the sea.
そこには、莫大な富と
栄光が眠っている。
地球から47光年の彼方に存在する、海洋惑星アマン。
深海に眠る、豊かな資源を求め、
多くのチャレンジスピリッツを持った者たちが、
この地を訪れ、蒼い世界で任務を遂行していた。
勝利、歓喜、美酒、その影には、
数え切れない挫折、失意、敗北が転がっている。
小型武装潜水艦SARACを操り、
パイロットとしての名声を手にするために、
いますぐネットへアクセス、潜行を開始せよ。
深海探検3Dリアルタイム・インターネットゲーム
SARAC™
http://www.so-net.ne.jp/sarac/
フルバージョンのクライアントソフトを本誌付録CD-ROMに収録！
完全日本語対応、大規模多人数型ネットワークゲーム
対応OS：Windows95/98対応
料金：一般900円/月　So-net接続サービス会員の特別料金600円/月
※本ゲームをプレイするには、So-netサービスに登録していただく必要があります。本誌付録CD-ROMに収録のインストールプログラムを利用して、クライアントソフトウェアをインストール後、ホームページ(http://www.so-net.ne.jp/sarac/)よりご登録ください。
プレゼントのお知らせ
ただいまSo-netサービスに登録いただいた方先着500名様にオリジナルピンズをプレゼント！
©VR-1, Inc., All rights reserved. SARAC、サラックは米国VR-1社の登録商標です。©2000 Sony Communication Network Corporation. So-net、ソネット、So-net、ソネット、So-netのロゴは、ソニー株式会社の商標または商標登録です。お問い合わせ先：ソニーコミュニケーションネットワーク株式会社　SARAC事務局　E-mail:sarac@so-net.ne.jp
VR1
So-net

DigiCube PC

打ち込んでますねェ。

でた！タイピングソフト3タイプ。コンビニだけの驚きプライス。

タイプ練習ソフト

タイピングは、リズムで勝負。

beatmania BEST 打!!

Win98/2000/me·Mac版 9月28日発売 | コンビニ特価 4,500円

○リズムに乗って、タイピングを完全マスター。○DJコナミが優しく楽しくナビゲート。○レベルに合わせた「モード選択」で、初心者も上級者も満足のいくプレイができる。○出題となるテキストはユーザー自身で登録も可能。○インターネットランキングで自分の腕前をチェック!!○厳選10曲を収録して、ノリもピカイチ!!

タイプ練習ソフト

わ〜い、わ〜い、遊べる!学べる!

PostPet TypeLand 打モモ

Win·Mac版 10月10日発売 | コンビニ特価 3,600円

○基本をしっかり覚えよう、「おべんと作り」モード。レベルアップの「運動会」モードなど、期待ふくらむ盛りだくさんのゲーム内容。○いま、人気の高い「PostPet」のキャラクター達が、かわいい!楽しい!タイピング。○認定試験、早打計算試験もありで、ポストペットファンのみならず、タイピングの中·上級者にも満足のいく内容です。

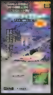
タイプ練習ソフト

ガンガン打てば気分爽快。

特打 対決!ネットランキング

Win98/95/NT4.0/2000/me·Mac版 好評発売中 | 2,980円

○正しいタッチタイピングが短期間で身に付く。○タイプが拳銃というユニーク設定で面白さはさらに倍!○自分が記録したスコアをインターネットに登録、全国ランキングでなんと自分の腕前一目瞭然。○専用ホームページにはプレゼントや企画が満載。○シリーズ100万本突破!!正統派のタイプ練習ソフトがバージョンアップ。



フライトシミュレータ

キミは、もう、飛べる。

プロパイロット セスナ機マスター最短コース 完全収録特別版

Win98/95 9月28日発売

2,980円

3Dダンジョンロールプレイングゲーム

めざすは、ウィザードリィ·マスター。

ウィザードリィ リルガミン サーガ

Win98/95 9月28日発売

2,980円

beatmania BEST 打!!: ©2000 KONAMI ©2000 HANDS ON ENTERTAINMENT INC.PostPet TypeLand 打モモ: ©2000 DigiCube PostPet TM ©1996-2000 Sony Communication Network Corporation PostPetは、ソニーコミュニケーションネットワーク株式会社の登録商標です。特打 対決!ネットランキング: ©1997-1999 SOURCE CORPORATION ©2000 SOURCENEXT CORPORATION.プロパイロット セスナ機マスター最短コース完全特別収録版: ©1997-2000 Sierra On-Line, Inc. (R) and/orTM designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc., Bellevue, WA 98007. All rights reserved. Cessna, Skyhawk, and CitationJet are registered trademarks and Models 172 and 525 are trademarks of The Cessna Aircraft Company. Beechcraft, Beech, Bonanza, Baron, and King Air are registered trademarks of Raytheon Aircraft. All rights reserved. U.S. Patent nos. 5,261,820 and 5,377,997. Other U.S. and foreign patents pending.ウィザードリィ リルガミン サーガ: ©Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds, Legacy of Llylgamyn, copyright ©1981-2000 by Sir-tech Software, Inc. and Andrew Greenberg, Inc.All logos, printed graphic designs and printed materials copyright ©1981-2000 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.all rights reserved. Proving Grounds of the Mad Overlord, Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd. by Sir-tech Software, Inc. Windowsは米国Microsoft社の登録商標です。その他会社名、商品名は一般に各社の商標または登録商標です。

急げコンビニ!

あのPCソフトが待っている。

左記4チェーンのほか、国内スーパーでもお求めになれます。

発売元：(株)デジキューブ 東京都渋谷区広尾1-13-7 恵比寿イーストビル 03-3444-5481

■表示価格は税別となります。
■ソフトの内容および発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名および商品名は、各社の商標および登録商標です。

http://www.digicube.co.jp/

DigiCube

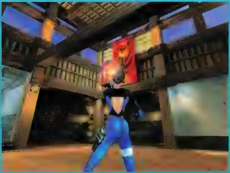
撃ってみる？
恐竜との戦いは、お近くの　　　　で。
DINO CRISIS 2
好評販売中／5,800円
DINO CRISIS 2
PlayStation 2
SQUARESOFT
PlayStation 2
G-SAVIOUR
SUNRISE
CAPCOM VS. SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000
好評販売中／5,800円
CAPCOM
好評販売中／5,800円
サクラ大戦2
予約特典
9月28日販売
TECMO
もっとつくろう！
プロ野球チームを
Smilebit
SEGA
ファイナルファンタジーで遊んでみませんか？
FINAL FANTASY
FINAL FANTASY A CO CO
DigiCube
"Playstation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
※表示価格は税別となります。 ※商品の価格・仕様・発売日などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない場合もございますのでご了承ください。
©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. ©NTV ©2000 スクウェア (社)日本野球機構公認 11球場公認 ©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 2000 ※「CAPCOM VS. SNK」は一部(株)エス・エヌ・ケイの承諾を受けて(株)カプコンが製造・販売するものです。※「SNK」は、(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。イラストレーション監修・制作協力:SNK ©1999 SUNRISE SOTSU AGENCY ©SUNRISE INTERACTIVE ATELIER-SAI Original Game ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1996, 1998 ©RED 1996,1998 ©SEGA ENTERPRISES, LTD／OVERWORKS, 2000 Original Game ©SEGA ENTERPRISES, LTD.,1999 ©SEGA ENTERPRISES, LTD.／Smilebit, 2000 (社)日本野球機構 プロ野球12球団／11球場公認 ABF／JPBOC ©TECMO, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000 ©2000 スクウェア ©スクウェア

SEGA PC
セガ『AD&D®』シリーズ第3弾!!
ファン待望の『バルダーズ・ゲート』続編がいよいよ登場!
FORGOTTEN REALMS
ICEWIND DALE™
アイスウィンド・デイル(英語版)
『バルダーズ・ゲート』の
遥か北方の白銀世界で
「熱き」冒険へと君を誘う…。
英語版購入のお客様へ
完全日本語版へ
¥2,980で
有償アップグレード!!
【完全日本語版】
2000年発売予定
価格未定
プレイヤーは6人組のパーティを操作して、異常寒波に見舞われた北方の地「ICEWIND DALE」をめぐり、各地で起きる様々な事件を解決していく。豊富なダンジョン攻略系のクエスト、最大6人までのユーザー同士が同時に協力してプレイしあうネットワークプレイも可能。大幅に上限を設けたキャラクターレベル&経験値。「ICEWIND DALE」はテーブルトークRPG AD&Dをベースに多くのモンスター、アイテム、広大な世界、そして厳しく長い冒険を用意したリアルタイムRPG。すでに日本語版が発売されている「バルダーズ・ゲート」の続編ともいうべき正統派大型RPG。
〈バルダーズ・ゲート完全版〉
好評発売中
標準価格10,800円(税別)
CD-ROM 6枚組
「バルダーズ・ゲート」完全日本語版
拡張シナリオ
「テイルズオブザソードコースト」完全日本語版
★トレーディングカード
オリジナルバージョン同梱
★豪華160ページ日本語マニュアル付属
英語版
(日本語マニュアル付)
2000年9月22日発売
標準価格 9,800円
動作環境
Windows 95 or Windows 98
【必須システム】OS:Windows 95 or 98/CPU:MMX Pentium 200Mhz以上/メモリ:32MB以上/HD空き容量:650MB以上/CD:4倍速以上
【推奨システム】OS:Windows 95 or 98/CPU:Pentium II 266Mhz/メモリ:64MB以上/HD空き容量:800MB以上/CD:8倍速以上
Icewind dale © 2000 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. The Bioware Infinity Engine © 1998-1999 Bioware Corp. All Rights Reserved. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, Baldur's Gate, TSR and the TSR logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used by Interplay under license. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The Bioware Infinity Engine and the Bioware Infinity Engine logo are trademarks of Bioware Corp. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.
開発・発売/
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
問い合わせ先/
●セガ・PCユーザーサポートセンター
Tel 047-380-6441
●商品に関するご質問・ご相談は「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL:047-380-6441 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く) ●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにて、ご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。
●セガ・PC公式ホームページ
http://www.sega.co.jp/sega/pc/

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とはいえ、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



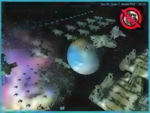
HEAVY METAL F.A.K.K.2

TAXI 2

BLAIR WITCH VOLUME 1 : RUSTIN PARR

Age of Empires II : The Conquerors Expansion

STAR TREK : NEW WORLDS

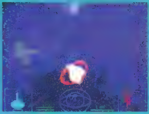


MANKIND

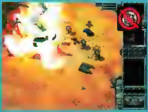
ARABIAN NIGHTS

CATECHUMEN

K.O.



STAR WRAITH

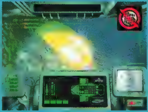


THANDOR

PANIC ! VOLCANO

X-KITE

Tony Hawk's PRO SKATER 2



サラック

ただで遊べるネットワークゲーム

通信料金だけでプレイできるネットワークゲーム「AIRFIX DOGFIGHTER」を収録しました。室内をミニチュアのレシプロ機で飛び回るというユニークなフライトシミュレーターです。詳しくはp.094～095の記事をご参照ください。

AIRFIX DOGFIGHTER

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.140からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

海外ゲームの最新情報を

今まで本誌で数回にわたって紹介してきた注目作「GIANTS：CITIZEN KABUTO」のマルチプレイモードに関する詳細が明らかになった。また、マイクロソフトのタイトルで、日本の私鉄やJRの路線までカバーした本格的な鉄道シミュレーションの開発が進んでいることも発表された。今回はこれらの大作を含め、計8本の最新ゲーム情報をお届けしよう。

GIANTS：CITIZEN KABUTO

間もなく発売される「GIANTS：CITIZEN KABUTO」(以下、GIANTS)は、人類はおろか、地球さえも存在していなかった太古の宇宙を舞台にした作品だ。天災によって破壊され、半球の状態で浮遊していた惑星に、メッカリン(Meccaryn)という種族が搭乗した宇宙船が、機体の破損により不時着を余儀なくされる。この星には、カブト(Kabuto)と呼ばれる巨大で孤独なモンスターが生息しており、カブト自身を作り上げた水霊、シーリーパー(Sea Reaper)たちでさえ、その存在を脅かされている。プレイヤーは、メッカリン、カブト、シーリーパーの3勢力のいずれかを操って、この世界での生き残りを賭けて戦っていくのだ。

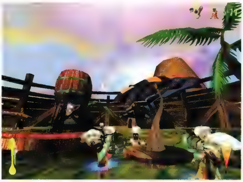
この惑星には、スマーティー(Smartie)という原住民も生息しており、戦闘に直接参加することはないが、さまざまな形でプレイヤーを補佐してくれる。知能を生かして新しい武器を生産したり、魔法をアップグレードするための研究所といった施設を建設したりするのだ。ただし、キュートな風ぼうに似合わず、その性格は至ってわがままである。ヴィンプと呼ばれる動物を狩って与えてやらなければ、酒におぼれたり、仲間同士でけんかを始めたりする。いかにスマーティーたちをなだめてやるかが、このゲームの重要なポイントでもあるのだ。

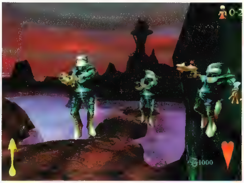
この特性を生かし、マルチプレイモードでは、キャプチャー・ザ・フラッグの代わりとして"キャプチャー・ザ・スマーティーズ"というモードが用意されている。数に限りのあるスマーティーたちを略奪して自分の基地に連れ込み、食料を与えながら彼らをアップグレードさせることに励むという内容だ。スマーティーを使って自分の基地を作り上げるという戦略シミュレーションのようなユニークなシステムである。能力が異なるキャラクターたちを使うことになるので、バランスの取れた作品となることを期待したい。メッカリンは、カブトの視点からはハエのようにしか見えない小さな生物だが、その特徴を生かしてオブジェクトに隠れながらスナイパーモードを使うことができる。この戦術は大きな体格を持つカブトには脅威になるはずだ。基地を建設してから敵陣を破壊するまで、ゲーム時間にすると30分程度で終了できるようになるという。ゲームシステムは非常にシンプルにまとめられており、手軽に楽しめる作品となるだろう。

GIANTS:CITIZEN KABUTO	
ジャンル	アクション
プラットホーム	PC
開発元	Planet Moon Studios社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Interplay社
発売時期	2000年10月
日本	
発売元	イマジニア
発売時期	2000年秋
ネットワークサポート	LAN、インターネットで8人まで

左のカブトの下腹部に記されている番号は、製品版では緑色の卵に置き換えられるという。なお、条件次第では、カブトはその卵をかえして子供を誕生させることができる(画面右)

シーリーパーを選択すれば、派手なグラフィックの攻撃魔法を詠唱することができる





プラットホームに関しては、Windows版=PC、Dreamcast版=DCという略称で表記した

ここが注目ポイント！

複数で戦うことができるメッカリンでプレイすると、優れた思考ルーチンによってお互いをうまく援護し合う様子が分かるはずだ。使用マシンのスペックに合わせてポリゴン表示数を自在に調節するLevel of Detail機能も搭載されているので、複数のキャラクターを使ってプレイしても、低スペックマシンで快適に動作するだろう。

最速紹介!!

Japan Premiere

Train Simulator

「電車でGO!」の成功に触発されたかどうかは定かでないが、長年にわたってさまざまなジャンルのゲームを手掛けてきたマイクロソフトから、新たなジャンルのシミュレーションが発売される。それが「Train Simulator」(以下、TS)だ。この作品はかなり本格的な鉄道シミュレーションで、アメリカの"アムトラック""バーリントン・ノーザン・サンタフェ・レイルウェイ"、スコットランドの"フライング・スコッツマン・レイルウェイ"、イタリアの"ヴェニス・シンプロン・オリエントエクスプレス"、そして日本の"小田急電鉄""JR九州"の合計6路線が登場する。

"現実に限りなく近い体験"を指針としてTSは制作されており、風景の描写や車両／駅のモデリングなど、実に細かいところまで再現されている。運転席から見た通常の視点に加え、視点変更を行うことによって、車外のどの地点からでも列車を眺めることができる。さらに、食堂車や寝台車などもすべて歩き回って見ることができるというから驚きだ。

TSは、基本的にミッションベースのゲームで、路線ごとに異なる目的が設定されている。例えば、合計50両にも及ぶ自動車運搬車両を運転してロッキー山脈を越えるとか、障害物を回避して運行を完了させるといったミッションが用意されているのだ。小田急線であれば、時刻表どおりの運行を要求されるなど、電車でGO!のゲーム内容に近いミッションもある。ちなみに、JR九州の肥薩線では、球磨川流域を走るSL人吉号といったイベント列車まで登場する。

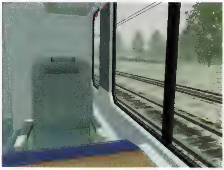
ゲーム上で敷設されたレールの全長は、6路線を合わせると1000kmにも及ぶ。また、汽笛やエンジン音が実際のロケーションで録音されており、鉄製と木製のレールでは走行時の音がまったく異なる。このように、細かい部分においてもこだわりがうかがえるのだ。そのほかに、四季や天候の設定を変えることもできるなど、鉄道ファンの期待にじゅうぶんこたえ得る内容だと言えるだろう。蒸気機関車から排出される煙が、陸橋の下を潜るたびに散乱するシーンもあり、技術的にも非常に優れた作品になりそうだ。

Train Simulator	
ジャンル	鉄道シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Kuju Entertainment社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	マイクロソフト
発売時期	2001年春
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	未定

ここが注目ポイント!

TSにはマイクロソフトのFlight Simulatorシリーズにあるようなオープンアーキテクチャーのシステムが継承されている。つまり、マイクロソフトによって提供されるツールを利用して、サードパーティーが追加パックをリリースすることができるのだ。紹介した6路線以外にも、ゲームに世界中の鉄道を登場させることができる公算は高い。なお、開発元のKuju Entertainment社はイギリスにある会社で、「Ka52 TEAM ALLIGATOR」といった精巧なフライトシミュレーターや、X-Boxの公式デモを制作したことで高い評価を受けている。

8月にカリフォルニア州のサンホゼで開かれた鉄道ファンの祭典"Train Show"で、マイクロソフトがTrain Simulatorを初公開し、多くの来場者をとりこにしていた



Flight Simulatorシリーズの伝統を継承しているが、地面に近い分だけ3Dオブジェクトのグラフィックがよりきめ細かい。メッシュの効いた美しい地表が描画されている

運転席の計器類は、蒸気機関車／電車を問わず、すべて実際の車両と同じように操作できる。すべての操作をAIに任せ、列車が走行する様子や流れる風景をひらすら眺めていることも可能だ

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

No One Lives Forever

イギリスの諜報組織"UNITY"のエージェントであるケイト・アーチャーが主人公の「NO ONE LIVES FOREVER」。1960年代のスパイ映画の味付けが効いた3Dシューティングである。裏切り者の仲間を追い詰めるというストーリーで、サイケデリックな雰囲気とユーモアが散りばめられた作品だ。その軽快な乗りは、映画『オースティン・パワーズ』の女版といったところだろうか。

モロッコ、ベルリン、カリブ海の島々などを舞台にした15のミッションが用意されており、スパイ映画には不可欠な銃器や小型兵器が30種類も登場する。ガンマニアが好むような武器へのこだわりもうかがえ、AK47、Glock、『ルパン三世』でおなじみのワルサーP38などが忠実にモデリングされている。また、警報ロボットや口紅爆弾など、ちょっと笑える仕掛けも多い。ミッションをうまくこなすほど、次のミッションでより優れた兵器が入手できるので、息の抜けないゲーム展開になりそうだ。さらに、マップ中にはヘルスキットがないため、ゲーム中の緊張感は増している。

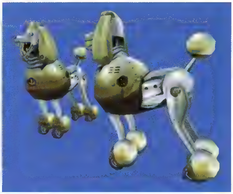
この作品では、Monolith Productions社が独自に開発したLithTech2.5エンジンが使用されており、技術力は非常に高い。骨格を制作してからキャラクターを動かすSkeletal Animationという技術のほかに、各部分の動きをうまく整合させる機能も導入されており、よりスムーズな動作を実現している。なお、体部は18ヵ所に分かれていて、ダメージを受けた個所によって違ったアニメーションが見られるという。また、屋外マップにおけるアクションの自由度が高い点もこのゲームの特徴で、バイクやスノーモービルに乗ったり、空中落下しながら戦ったりする場面も存在するらしい。

インタラクティブ性のあるBGMやサウンド効果が楽しめるDirectMusicや、最新のDirect 3Dにも完全対応。デスマッチやチーム対戦を行うためのマルチプレイ専用マップが10種類用意される予定だ。

NO ONE LIVES FOREVER

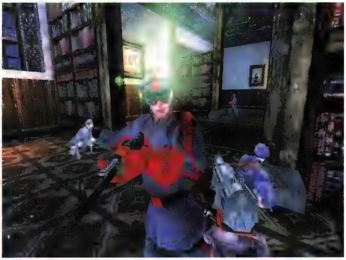
ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	PC
開発元	Monolith Productions社
アメリカ	
発売元	Fox Interactive社
発売時期	2000年11月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	LANやインターネットで16人まで

ケイト・アーチャー役には、ロサンゼルスを中心に活躍するモデル兼女優のミッチー・マーティンをモーションキャプチャーしたものが使用されている。このキャラクターは1700ポリゴン程度でモデリングされているのだ


スパイ映画に必須の秘密兵器もいくつか登場する。左はスーツケース型のロケットランチャー"Model S-900 Alloy Briefcase Missile Launcher"である。右は小犬型の警報装置"Model P-421 Canine Persuader"。モデル番号の"P"は、おそらくプードルに由来するのだろう

ここが注目ポイント!

LithTechエンジンの長所としては、キャラクターの思考ルーチンが挙げられる。敵がグループとなって臨機応変に戦闘/防御を行うのだ。それに加え、実際の人間の感覚に近づけた11種類のセンサーも機能している。これによって、敵キャラクターは足跡、爆発音、懐中電灯の光などにも反応を示すという。



NEWS Summary

HOSTILE WATERS

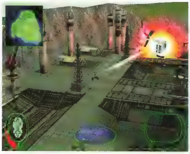
2013年の近未来、世界中の国々がすべての兵力を放棄することによって、地球規模での平和な時代にあった。しかし、軍事主義者の一団によって太平洋の島々は占領され、突如世界は危機にさらされてしまう。折しも、過去の兵士たちの思考パターンを物理的に再現できる人工知能“ソウルキャッチャー”が開発され、生身の人間を投入することなく兵器を操作することが可能となっていた。

Rage Software社の最新作「HOSTILE WATERS」は、このようなストーリーを背景にした3Dアクション戦略ゲームだ。ストーリーはコミック作家のWarren Ellis氏によって書き下ろされ、全編にわたってムービーを利用した壮大な物語の展開が期待できる。

敵軍に占領された20の島々を奪回するのが、このゲームの目的である。素早いアクションに、資源確保やテクノロジーの研究といったリアルタイム戦略シミュレーションの要素を配合した内容となる。3人称視点で味方のユニットに指示を出す一方、プレイヤー自らユニットを操るときには、1人称視点に切り替えることもできる。プレイヤーはすべてのユニットを直接操作することが可能だが、プレイヤーが操作していないユニットは、優れた思考ルーチンによって命令を忠実に遂行してくれるので安心だ。

HOSTILE WATERS	
ジャンル	3Dアクション戦略
プラットホーム	PC
開発元	Rage Software社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Rage Software社
発売時期	2000年10月
日本	
発売元	イマジニア
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

ゲームに登場するソウルキャッチャー技術とは、過去の兵士たちの思考パターンをユニットにダウンロードする技術らしい。総勢15人の兵士の思考パターンが利用可能で、それぞれに異なった音声が用意されている



ここが注目ポイント！

アクションゲームと戦略シミュレーションの要素をミックスさせた3Dアクション戦略というジャンルは、ここ数年「アップライジング」や「バトルゾーン」などのタイトルに採用され、開拓されてきたものである。複雑になりがちなゲームプレイを、アーケード系のアクションゲームが得意なRage Software社が、どのように処理しているのか注目したい。

STARTOPIA

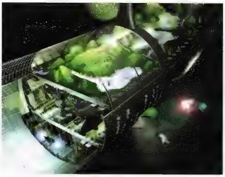
開発元のMucky Foot社のスタッフは、以前はBullfrog Entertainment社の中核メンバーとして、「テーマパーク」や「テーマホスピタル」などを世に送り出した実績がある。また、最近では「URBAN CHAOS」というアクションゲームを開発した。そして、原点に戻るべく開発されているのが、この「STARTOPIA」である。

STARTOPIAは、貿易や研究を重ねたり、武力を蓄えながら宇宙ステーションを繁栄させていく、「シムシティ」の宇宙版とも言えるシミュレーションだ。しかし、シムシティと大きく異なるのは、近隣の宇宙ステーションと協力する一方で、最終的には宇宙を支配するという明確な目的が存在することである。プレイヤーは、とある宇宙ステーションの一角からゲームを開始して、宇宙ステーション全体、そしてその周辺地域に存在するほかの宇宙ステーションをも制覇していくことになる。

ゲーム画面が完全3Dというのも、この手のジャンルではユニークだ。また、登場する10種類近くの宇宙人たちの特性をうまく利用して、ゲームを進めていくというゲームプレイも特筆に値する。芸能や宗教が得意な種族や、軍人として優れた能力を発揮する種族など、同じ宇宙ステーションの住人でも、種族によって能力に差があるというわけだ。宇宙ステーションは3階層、16居住区域からなり、それぞれの階層には瞬時に移動できるようになっている。さらに、各階には研究所から牢獄まで、40種類にも及ぶ施設を建設することが可能だ。

STARTOPIA	
ジャンル	シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Mucky Foot社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	Eidos Interactive社
発売時期	未定
日本	
発売元	アイドス・インタラクティブ
発売時期	未定
ネットワークサポート	4人まで

宇宙ステーションが発展すれば、豊かな生活を求めて人々(?)が集まってくる。3D画面が非常に美しく、異星人一人ひとりが生活している様子を見ているだけでも楽しい



ここが注目ポイント！

STARTOPIAには、宇宙ステーションだけでなく惑星も登場する。惑星に科学者を送り込み、新種生物の持つ能力を、技術の発展に役立てることもできるのだ。また、細菌を培養して敵対する宇宙ステーションに送り込む一方、医療器具を輸出するなど、腹黒い平和的侵略もできる。

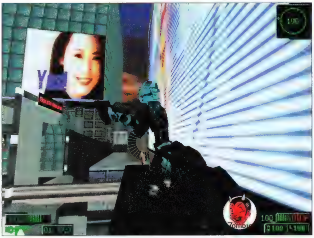
Japan Premiere

SHRAPNEL

「SHRAPNEL」は、2025年のアメリカ都市部を舞台に、"NCB"、つまりNuclear(核)、Chemistry(化学)、Biochemistry(生物化学)兵器を盾にしたテロリストの活動を阻止する特殊部隊を扱った作品だ。LithTech2.0エンジンを使って開発が行われており、広々とした屋外マップから室内の照明に至るまで、グラフィック面でもじゅうぶんに見ごたえがある。

時代は2025年の近未来に設定されているが、実際の軍事技術を研究した成果に基づいた世界観を構築している。中でも、兵器分野の研究には特に力が入っているようだ。例えば、"プログラマブル・グレネード"という兵器は、ターゲットまでの距離を設定することで、正確な攻撃を可能にするものであるという。このように、登場する兵器はわれわれの想像を超えたようなものではなく、近い将来に実現しそうな現代の兵器の進化型としてまとめられているのである。

SHRAPNELは、以前は「SPEC OPS:M.O.U.T. 2025」というタイトルで知られていた作品である。ゲームエンジンから時代設定、ゲームの仕様の根本的な部分に至るまで、「SPEC OPS」シリーズとは大きく異なるため、独立したタイトルとして世に出されることになったらしい。もっとも、SPEC OPSシリーズと同様に、本格派特殊部隊シミュレーションの血筋がしっかりと受け継がれているのだ。



LithTechエンジンをサポートすることによって、S3社のテクスチャー圧縮技術にも対応している。高品質な映像もスムーズに表現されるだろう

SHRAPNEL	
ジャンル	3Dシューティング
プラットホーム	PC、DC
開発元	Zombie Studios社
アメリカのみ	
発売元	Ripcord Games社
発売時期	2000年10月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	インターネットやLANで8人まで

ここが注目ポイント!

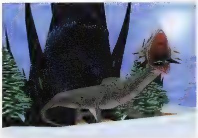
対テロリズムの専門家が開発チームに加わることで、AIの行動パターンや思考ルーチンもいっそう現実味を帯びている。マルチプレイではチーム対戦など8種類のモードが用意されており、PC版とDreamcast版のユーザーが同時に対戦できるのも強みになるだろう。

EVERQUEST:THE SCARS OF VELIOUS

本誌でも絶大な人気を誇る「EVERQUEST」シリーズに、拡張パックの第2弾「THE SCARS OF VELIOUS」が登場する。今回は、北の大地"ヴェリオス"を舞台に、雪原をメインとしたフィールドでさまざまなクエストに挑むことになる。ヴェリオスは、クリスタルドラゴン"ヴィーシャン"の引っかき傷によって、太古の時代に形成された大陸であるという伝承があり、永遠の氷によって閉ざされた極寒の秘境。周辺の海域も氷山で覆われており、船による航行も簡単にはいかない僻地(へきち)なのだ。

アイスジャイアントやアイスドワーフなどの北方らしいモンスターはもちろん、呪われた土地柄から、アンデッド系のモンスターも多数登場する。また、プレイヤーキャラクターとしては、Ottermanなる新種族も追加される予定である。先に発売された「THE RUINS OF KUNARK」と同じく、拡張パック購入者のみがヴェリオスでプレイできる。

驚くほど速いペースで開発されるEVERQUESTの最新拡張パック。アーティストたちの惜しみない努力により、また一つ新大陸が誕生する



EVERQUEST:THE SCARS OF VELIOUS	
ジャンル	オンラインRPG
プラットホーム	PC
開発元	Verant Interactive社
アメリカのみ	
発売元	Sony Computer Entertainment America社
発売時期	2000年12月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	オンライン専用

ここが注目ポイント!

まだうわさの段階だが、ヴェリオス大陸はレベル35以上のキャラクター向けとなる模様である。THE RUINS OF KUNARKで行われたような、パッチによるレベルの上限(現在は60)の引き上げなどは計画されていないようだ。THE RUINS OF KUNARKを購入していなくても、オリジナル版からTHE SCARS OF VELIOUSに、直接バージョンアップさせることも可能という。

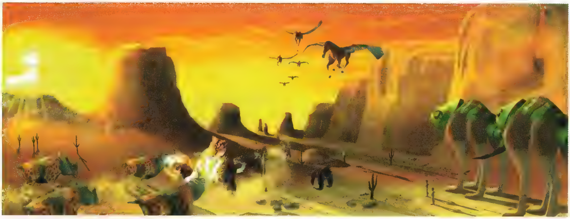
NEWS Summary

SIGMA

「HOMEWORLD」で高い評価を得たRelic Entertainment社の新作「SIGMA」。半狂乱となったDNA学者の野望をその部下が阻止するという、非常にユニークな設定のリアルタイム戦略シミュレーションだ。攻撃力や体力、敏捷性など、70種類に及ぶ特性を持つ動物が60種類近くも登場する。これらの動物たちのDNAを掛け合わせることで、新種の動物を作り出して、DNA学者の暴走を止めなければならないのだ。ゴリラとカメレオン、クジラとハイエナなど、組み合わせは思いのままにできる。相性の良い種同士による配合を成功させることで、経験値を増やしていくのである。また、高等な動物を確保するには、それなりの経験も積まなくてはいけないようだ。現在のところ16程度のミッションが用意されており、マルチプレイは8人まで対応する予定である。

ここが注目ポイント!

サイの強靭(きょうじん)さにチーターの敏捷性を配合し、さらにカメレオンとキリンの特性をうまくミックスさせるなど、新種作成の可能性は無限である。ただし、動物を急速に確保し過ぎると、種が絶滅してしまう危険性もある。相手プレイヤーとの動物争奪を繰り広げながらも、生態系のバランスを考慮しなければならないというゲームのコンセプトが面白い。



SIGMA	
ジャンル	リアルタイム戦略シミュレーション
プラットホーム	PC
開発元	Relic Entertainment社
アメリカ/ヨーロッパ	
発売元	マイクロソフト
発売時期	2001年秋
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

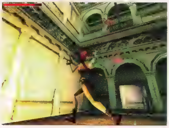
現在公開されているのは、コンセプト画像1枚だけにすぎないが、DNAを操作された新種の動物たちの戦いは見ものだ。実際のゲーム画面は、美しいモデリングの地形と3Dタイプのインターフェースが特徴になるだろう

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

8/7 アメリカゲーム業界にも政治のメスが入る?
アメリカ民主党の大統領候補であり、現副大統領のAl Gore氏は、大統領選におけるパートナーとしてJoseph Lieberman氏を指名した。Bill Clinton大統領の不倫疑惑の際に、大統領を批判したことで注目を浴びたJoseph Lieberman氏は、ゲーム業界とも因縁深いことで知られている。ゲームと暴力性の関係を、事あるごとに蒸し返し、ESRB(Entertainment Software Ratings Board)によるレーティングを設定したのも彼なのだ。Al Gore氏が大統領に当選した際には、ゲーム業界にも政治のメスが入るかも。

8/9 盗賊ガレット復活!? 「THIEF 3」プロジェクトは継続する!!
開発元のLooking Glass Studios社の倒産によって中断していた名作「THIEF」シリーズ最新版の開発が、ION Storm社のWarren Spector氏率いるオースティンオフィスによって引き継がれることが決定した。Spector氏は以前、同じアイドス・インタラクティブ傘下のLooking Glass Studios社に在籍していたことがあるのだ。なお、Spector氏は、ヒットとなった「DEUS EX」の次のプロジェクトの始動も示唆している。

8/22 トゥームレイダー最新版の正式発表
アイドス・インタラクティブは、「トゥームレイダー」シリーズの第5弾となる「TOMB RAIDER CHRONICLES」の開発を発表した。棚や引き出しの中に置いてあるアイテムを捜すことができるようになるほか、モンスターの思考ルーチンも大幅に改良される。モンスターが物音や光の変化にも反応するようになったことに合わせ、主人公ララもステルス行動を取れるようになった。今回は、ファンに待望されていたレベルエディターも収録される。



8/22 Monolith Productions社がロボットアクションゲームを構想中
LithTechエンジンが好評のMonolith Productions社を率いるJason Hall氏が、独自のコンセプトによるロボットアクションゲームの企画が完成したことを明らかにした。日本のアニメに影響を受けたようなものになるらしいが、「SHOGO」の続編であるといううわさは否定されている。

8/23 BLADEの発売が正式決定
アクティビジョンとの契約がご破算となり、一時は発売が危ぶまれたRebel Act Studios社の「BLADE: THE EDGE OF DARKNESS」だが、このソフトの販売権がCodemasters社によって獲得された。それに合わせて、ソフトの名称も「SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS」に変更されている。欧米では、2000年11月には発売される見通しだ。

8/23 エレクトロニック・アーツ次世代RPGを発表する
2000年3月号の本欄で、エレクトロニック・アーツとアメリカ・オンラインの提携についてお伝えしたが、両社協賛で発足されたEA.Comの中核的ソフトとなるネットワークゲーム「MAJESTIC」が正式発表された。3人称視点を基本としたRPGで、重要なイベントが発生したときにサーバー側が電話やFAXを使ってプレイヤーにそのことを知らせるシステムなど、新しいレベルでのゲームプレイが構想されている。発売時期は2001年春の予定だ。

8/29 Brian Reynolds氏がマイクロソフトと提携
Brian Reynolds氏率いるBig Huge Games社がマイクロソフトと提携した。これにより、同氏が手掛ける戦略ゲームの新作を、マイクロソフトが販売することとなった。Reynolds氏は長らくSid Meier氏の右腕として活躍した人物として知られ、「CIVILIZATION II」や「ALPHA CENTAURI」のリードデザイナーを務めた実績がある。新作に関しては、"革新的なコンセプトによるパソコン用ソフト"とだけアナウンスされている。

8/29 ユービーアイ ソフトが、業界に渦巻く"赤い嵐"を買収
ユービーアイ ソフトは、「RAINBOW SIX」シリーズなどの成功で勢いのあるRed Storm Entertainment社を買収したことを発表した。Red Storm Entertainment社は、1999年の売上が前年比70%増の5,200万ドル(53億円相当)に達する急成長中のソフト開発会社である。PlayStationやGame Boyなどにも幅広く参入しており、その点でもユービーアイ ソフトの戦略とマッチしている。

D&D新ルールブックや最新 Gen Con 2000 in

多彩な新作紹介にファンが沸いたファンタジーゲームの祭典

2000年8月10日から13日までの4日間、アメリカのウィスコンシン州ミルウォーキーにて、"Gen Con Game Fair 2000"が開催された。すべてのRPGの基になったと言われるテーブルトークRPG「DUNGEONS&DRAGONS」や、「マジック：ザ・ギャザリング」に代表されるカードゲームの数々にスポットが当てられた、2万人以上のファンが集う大きな祭典である。Wizards of the Coast社の城型のブースを中心に、新作を展示する開発メーカーや即売業者などが所狭しと並ぶイベントフロアが、今年は例年以上の熱気に包まれていた。D&Dの公式ルールブックが、15年ぶりに改訂されて登場したのだ。

Gen Conと共に歩んできたD&Dの最新ルールブックが登場

今から30年以上も前の1967年。第1回目のGen Con Game Fair（以下、Gen Con）は、たった数人のボードゲームファンによって始められたという。Gen Conの"Gen"が、General（将軍）の文字に由来しているように、当時は戦争を題材にしたボードゲームくらいしか存在しない時代であった。1970年にGen Conの創始者の1人でもあるGary E. Gygax氏とDave Arneson氏によって、以後「DUNGEONS&DRAGONS」（以下、D&D）として知られる中世ファンタジーを題材にしたテーブルトークRPGのルールブックがデザインされ、RPGの市場は瞬く間に形成されていく。この当時のD&Dに影響を受けた人たちによって、コンピューターRPGが開発されることになるのだ。

1975年になって、TSR社がD&Dのライセンスを取得。草の根で続けられてきたGen Conにも資本が投入され、このイベントは年を追うごとに巨大化していった。その後、D&Dの改訂版として「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」（以下、AD&D）が発表され、「BALDUR'S GATE」シリーズなどの基盤となっている"FORGOTTEN REALMS"の世界観が形成された。

しかし、「安くルールブックを提供する」というモットーがTSR社の資金繰りを悪化させた。外伝や小説、キャラクターキットなどにも手を広げるものの、新規ゲーマーの獲得に失敗したことが追い打ちとなり、窮地に陥ったのだ。

そこに手を差し伸べたのが「マジック：ザ・ギャザリング」の成功で躍進したWizards of the Coast（以下、WotC）社だ。1997年にTSR社を買収し、その条件として、初心者や低年齢層にも分かりやすいルールブックの制作を課した。1999年にはWotC社も大手玩具メーカーであるハズブロー・インタラクティブの傘下となったが、開発から3年後の2000年8月、D&D公式ルールブック第3版※（以下、D&D3E）が、満を持してリリースされたのだ。

※厳密にはAD&Dの第3版ルールであるが、今後単にD&Dと呼ばれることになった。

D&D3Eのデザイナーの1人、Monte Cook氏。発表記者会見では終始にこやかな話しぶりだったが、この後に行われた一般客への演説では、一転してかなり緊張した面持ちだった。D&D3Eのような商品では、ファンの意見の方が大切にされているというのがよく分かる

RPGの生みの親とも呼べるGary E. Gygax氏。D&D3Eも彼の考案した基本路線からは抜け出していない。彼がいなければ「ULTIMA」も「WIZARDRY」も「ファイナルファンタジー」も「ドラゴンクエスト」も「DIABLO」も存在していなかっただろう

熱心なプレイヤーは、組みたて式ブロックを使用したダンジョンの模型を制作するほど本格的だ。質感のある石壁からリザードマンの模型に至るまで、かなりリアルな出来である

D&Dのプレイスタイル

テーブルトークRPGを楽しむには、ダンジョンマスター（以下、DM）と2、3人のプレイヤーに加えて、「Player's Handbook」、「Dungeon Master's Guide」、「Monster's Manual」などのルールブックが必要になる。さらに、攻撃の命中判定や回避判定を決定する20面体のダイスのほか、4面ダイス、8面ダイスなどさまざまなサイコロに、ペンと紙、マッピング用の方眼紙を使用する。また、必要に応じてキャラクターのミニチュアフィギュアもしくはコインなどを使うこともある。

あらかじめ設定されている世界観やルールの範囲内で、DMがシナリオを作成し、語り部としてゲームを進行させていく。ここが"テーブルトーク"と呼ばれるゆえんだ。ルールブックは、モンスターの攻撃可能距離からアイテムの出現率まで、事細かな規定を設けている。より詳しいプレイ手順などを知りたければ、日本でも各地で活動しているテーブルトークRPGの同好会などに参加してみるといいだろう。

RPGが公開された ミルウォーキー最速レポート

さらなる進化を遂げたD&Dの第3版ルール

D&D3Eは、D&DやAD&Dのルールをより合理化したものだと言える。ここでは、コンピューターRPGでもすでにおなじみとなった主要なルールの変更点を簡潔にまとめて紹介する。

種族によるレベルの上限を撤廃

D&D3Eでは、種族間での差異が大幅に減少されているのが特徴だ。まず、Ability(能力)に多少の違いはあるにせよ、どの種族でもあらゆるキャラクタークラスを選択することが可能になっている。

また、レベルの最高値が20に統一され、特定の種族に存在したレベル制限は廃止された。さらに、レベル20に到達するために必要な経験値は、どんなキャラクターでも19万ポイントと同じになっている。

キャラクターに関する改訂

選択できる種族にハーフオークが復活し、クラスには新たにバーバリアン、ソーサラー、モンクが追加された。また、シーフクラスはローグクラスへ、ドルイド以外のプリーストクラスはクレリッククラスへと統一されている。AD&Dでスフェアと呼ばれていた魔法属性はドメインという名称になり、この属性を持った特有のスペルや能力を選択することで、個性を生み出すことができるようになっている。

マルチクラスシステム

D&D3Eにおける最大の変化が、どの種族であってもマルチクラスを選択できるようになったことだ。そのため、今まではできなかったHuman(人間)のマルチクラスキャラクターを作成できるのである。例えば、18レベルのHumanがいるとして、18レベルの強力な魔法を備えたシングルクラスのプリーストにするか、はたまたバーバリアン、ドルイド、ソーサラーの能力を6レベルずつ振り分けたマルチクラスのキャラクターにするか、というようにプレイヤーの選択肢を広げることになるだろう。なお、デュアルクラス(転職)の概念は、今回からはマルチクラスにまとめられている。

テーブルトークRPGのコンピューター化

WotC社は、2001年中に「MASTER TOOLS」というパソコン用ソフトウェアを発売することを発表した。これは、D&D3Eルールの範囲内でモンスターの制作やルールの追加などを行えるようにするもので、DMのシナリオ作成を手助けするものだ。すでにリリースされた第3版公式Player's Handbookにも、MASTER TOOLSの一部である「CHARACTER GENERATOR」というキャラクター作成ツールが同梱されている。また、“D20”システムというWotC社の構想も発表されたが、これはD&D3Eの公式ルールをオープンソース化するもので、さらなるマーケットへの浸透を狙ったものだろう。

D&Dが映画化される

映画の分野では、『スター・ウォーズ』をはじめとするSF作品に押されがちな中世ファンタジー。その流れを変えるべく制作されているのが、『DUNGEONS& DRAGONS:THE MOVIE』である。

映画全編を、プラハを中心とするヨーロッパで撮影し、アメリカではNew Line Cinema社によって2000年冬に封切予定だ。Gen Conにおいて、一般では初公開となる正式プレビュー版(カンヌ映画祭用に制作されたもの)が上映され、多くのファンを沸かせていた。使命を帯びた未熟な冒険者の一団が、王国の存亡をめぐって戦う物語となる予定だ。数十人の魔術師による魔法攻撃や、150匹ものドラゴンとの死闘など、ファンタジーならではの見せ場も多いという。

Gen Con会場には、主役でヒューマンローグ役のJustin Whalin(左)、ドワーフウォーリアー役のLee Arenberg(中央)、ハーフエルフレンジャー役のKristen Wilson(右)の各氏が来場。全員報酬なしで参加しているなど、裏話をいろいろ聞かせてくれた

Copyrighted by Sweetpea Entertainment and New Line Cinema. All rights reserved.

Gen Conで紹介された期待の新作コンピューターRPGを一挙公開

RPGという言葉がテーブルトークRPGを指し、コンピューターRPGとは区別されてしまうGen Con。どうして本誌がGen Conの取材に行くのか、読者の皆さんは不思議に思われるかも知れないが、Gen Conではコンピューターゲームの開発元や発売元の出展も多い。この会場で、RPGに詳しいコアな人たちにプレイしてもらい、その評価を今後の開発に生かすというフィールドテストを兼ねているのだ。ここからはGen Conにおいて出展されたコンピューターRPGの情報を紹介しよう。

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

開発元　:Stormfront Studios社
発売元　:Mattel Interactive社
（日本ではマイピック）
発売時期:2000年冬（日本では未定）

D&Dを題材にしたコンピューターRPGとしては、当イベントで出展されていた唯一の作品だった。本誌2000年9月号でも紹介したばかりだが、どんなスペルや技能がフィーチャーされているかなど詳しいことは明らかにされていない。もっとも、展示されていたデモは、以前の取材の時よりもバージョンアップしたもので、インターフェースが変更されており、バグの修正も順調なようだった。BALDUR'S GATEシリーズと同じく、正統派のRPGを体験できる作品になるだろう。6秒間以内に行動するターン制戦闘システムを導入しているが、時間の調節も可能なため、ほぼリアルタイムな戦闘にすることもできるのだ。

本作は、魔力が封印された地底湖が突然活動を開始したことから始まる物語だ。3Dアクセラレーターが必須で、スムーズなアニメーションや派手な魔法の効果が見られる

ARCANUM:OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

RPGではおなじみの魔法の世界に、産業革命期の文化を掛け合せたユニークな時代設定が特徴だ。プレイヤーは飛行船墜落事故の唯一の生存者という設定でゲームが開始される。キャラクターの生い立ちといった背景に加え、ステータスに“容姿の美しさ”が加わっているのが面白い。ハーフオークのキャラクターで、美しさの値が低いキャラクターを作って遊んでみたが、街の人々の会話が変化することが確認できた。サブクエストの数は200を超しており、長く楽しめる作品になりそうだ。小銃や騎兵隊の軍服、カメラなど普通のRPGに無い武器やアイテムがユニークで、一つ一つの描き込みも美しく、独特の雰囲気を持った作品である。

開発元　:Troika Games社
発売元　:Sierra Studios社
発売時期:2001年第1四半期

マルチプレイはIPアドレスを入力する方式を採用しており、シングルプレイとは違ったマップでのクエストが楽しめる予定だ。また、デスマッチをサポートするらしい

Gen Conで耳にしたD&Dをベースにしたゲームのうわさ

残念ながら、今回紹介した「POOL OF RADIANCE:RUINS OF MYTH DRANNOR」とInterplay社の「NEVERWINTER NIGHTS」以降、D&D3Eをベースにした作品はしばらく出てこない模様。これは、D&D3Eで更新されたルールがプレイヤーたちの間でまだ浸透していないことや、新ルールをモチーフにした小説なども登場していないことに起因しているのだろう。なお、これもあくまでうわさなのだが、某社によってAD&D版の小説『Dragonlance』を題材にした新作ゲームが、D&D3Eに基づいた形で制作されているという情報もあった。

THRONE OF DARKNESS

「DIABLO」を開発したメンバーの一部が独立して制作しているゲームで、基本的なプレイ感覚はDIABLOとそっくり。ただし、戦国時代の日本をモチーフにし、4人までのパーティー制を採用している点がとても興味深い。パーティーメンバーの思考ルーチンなどで進行がもたつく場面もあったが、かなり遊べるようになっていた。鎧兜(よろいかぶと)や日本刀を集めて回るゲームプレイも新鮮な印象を受けた。アクションが豊富で、血しぶきの量も尋常ではない。豊臣、織田、徳川、毛利のチームが選択可能だが、内容は時代背景からずれているものも多い。

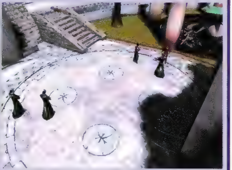
開発元　:Click Entertainment社
発売元　:Sierra Studios社
発売時期:2000年11月

異なるタイプの武士7人を操る"武将"となり、やみの力に屈した大名を倒すというストーリーだ。アンデッド系のモンスターに加え、河童をはじめとする妖怪たちも登場する

SUMMONER

モンスターの召喚能力を持つ一族の生き残りとして、主人公が王国の存亡をかけた旅に出るという内容のゲームである。会場では、先行発売される予定のPlayStation2版しか展示されておらず、まだ照明効果も実装されていない段階だったのは残念。ただし、2000年5月に行われたE3(Electronic Entertainment Expo)のデモよりも、格段に快適に動作していた。PlayStation2版に限って言えば、アンチエイリアシングをソフトウェアでサポートしており、非常にスムーズで美しいグラフィックが描画されていた。戦闘シーンでは、押したボタンを画面上で確認することができるため、コンボ技の入力が容易になっており、召喚したモンスターでも戦うことができた。

開発元　:Volition社
発売元　:THQ社
発売時期:2001年3月



東アジアの伝承や文化も下地にされており、さまざまな場所でのクエストが楽しめそうだ。魔法は5系統の計40種類が用意されており、巨大なモンスターを召喚できるものもある

MW4などSF系のゲームも出展

Gen Conは、ファンタジーだけではなく、何でもありのスタンスをとっているため、開催3日目の土曜日は"SF Day"と命名されて、『スター・トレック』に出演する俳優たちのサイン会などが催された。もちろんSF系のゲームも展示されており、その中でも特に注目度の高い2作品をここで紹介しよう。

MechWarrior 4:Vengeance

「BattleTech」の世界観をコンピューターゲーム化した3Dロボットアクションシリーズの第4作目。簡略化された操作性が魅力である。会場のデモでは、攻撃された脚部が黒煙を噴き、その脚を引きずるようにMech(ロボット)が動き回るなど、細かいアニメーションが見られた。また、傾斜に対して平行に走るときなどでは、脚を踏み込む位置や走り方が通常と異なるのを確認したが、これにはDirectX 8のアニメーション技術を取り入れているという。

コントロールできるMechは、新たに6種類が追加され、総計で18種類にも及ぶ。キャンペーンは全部で30種類あり、どれもアクション性が豊富な仕上がりだ。機体に紋章を張り付けることもできる

開発元　:マイクロソフト
発売元　:マイクロソフト(日本ではマイピック)
発売時期:2000年11月(日本では2001年春)

STAR TREK:AWAY TEAM

『STAR TREK:THE NEXT GENERATION(邦題:新スター・トレック/ジェネレーション)』の世界観を題材にしたリアルタイム制のコンバットシミュレーション。最大6人までのチームメンバーを連携させてミッションを遂行するというプレイ内容は、「COMMANDOS」シリーズの雰囲気を持っている。指揮官、技術者、科学者、衛生兵、警護官の5種類のメンバーがそろっており、人員救助や敵の防御システム解除といった仕事をやりのけていく。LANやインターネットを介して協力プレイもできる予定だ。

全部で18人いるキャラクターの中から適切な人員を6名だけ選ぶのだが、チームメンバーを失っても次のミッションでの補充はない。そのため要所での戦闘や駆け引きに緊張感が生まれるのだ

開発元　:Reflexive Entertainment社
発売元　:アクティビジョン
発売時期:2000年

文:奥谷海人/写真:Shinya Aizawa

Play Online Special Preview

BALDUR'S GATE II：SHADOWS OF AMN

テーブルトークRPGの緻密なプレイ感覚を、パソコンゲームとして再現した名作「BALDUR'S GATE」。その正式な続編「BALDUR'S GATE II：SHADOWS OF AMN」がついにアメリカで発売された。「PLANESCAPE TORMENT」や「ICEWIND DALE」といった姉妹作にリリース時期で遅れを取ったが、新しいクラスやKitが導入され、完成度は格段に高められている。剣と魔法の世界に身を投じ、壮大な物語の主人公になれる作品だ。

新たな運命との対決 大いなる冒険の旅が再び始まる

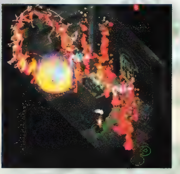
高レベルのキャラクターでより激しい戦いに挑む

「BALDUR'S GATE II：SHADOWS OF AMN」(以下、BG2)は1998年12月に発売された「BALDUR'S GATE」(以下、BG1)の正式な続編である。本作はBG1と同様に「ADVANCED DANGEONS&DRAGONS※」(以下、AD&D)のルールに基づいており、BG1のInfinityエンジンを改良したものを使用しているが、単なる前作の焼き直しでは決してない。パーティー全員の現在のHP(体力)と最大HPを一度に表示するホットキーや、操作パネルを隠してフルスクリーンでのプレイを可能にするなど、便利な新機能が追加されている。

また、BG2ではキャラクター作成と成長の楽しみが大いに増した。何といってもうれしいのが、新クラス／Kitの追加と、キャラクターの経験値上限の大幅な引き上げである。クラスとKitについては次ページ以降で詳しく解説しよう。

経験値の上限は、なんと295万EXPまで。成長の早いThief、Bardは23レベル、Clericは21レベル、ほかのクラスも17レベルまで成長できる勘定だ(Druidだけはパワーバランスの問題から14レベルで成長が止まる)。なお、BG1で育てたキャラクターをBG2にインポートすれば、継続して同じキャラクターで遊べる。さらに、BG2のキャラクターデータは、開発元が同じ「NEVERWINTER NIGHTS」(2001年夏発売予定)に引き継げるようになるらしい。新規にキャラクターを作成した場合は、BG1の経験値上限であった8万9000EXPを持った状態でゲームはスタートする。高レベルキャラクターならではのハードな冒険が期待できそうだ。

7～23レベルの冒険がどれほど激しいものになるのかを想像してみよう。それだけ敵も強力で悪賢いのだ。たった1体の敵相手でさえ、あっさりと全滅させられる危険が常に付きまとう。剣技、魔法、特殊能力など、あらゆる力と技を駆使して戦わなければ勝機は無い



圧倒的な力を持つモンスターLichとの戦い。いきなりTime Stopで時間を止め、Gateで Demonを召喚し、Meteor Swarmでパーティーをこんがり丸焼け状態にしてくれた。その後パーティーメンバーは、順番にDemonによって撲殺されてしまった……

※AD&Dは、2000年8月12日にアメリカで第3版の改訂ルールが発売され、今後単に「DANGEONS&DRAGONS」と呼ばれることになったが、BG2では前バージョンの第2版ルールが採用されているため、本稿ではAD&Dと呼称する。

懐かしい顔ぶれと再会 新たな冒険が幕を開ける

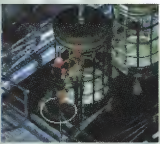
BG2はBG1のストーリーをそのまま受け継いでおり、主人公をはじめ、NPC(ノンプレイヤーキャラクター)もBG1からのキャラクターが序盤から何人も登場する。ゲームをより深く楽しむためには、ぜひ前作をプレイしておくことをお勧めする。

主人公は、神々の争い"Time of Troubles"によって倒れた死の神Bhaalの落とし子である。望みさえすれば、新たな神となることも可能な存在なのだ。養父を殺された上に、命を狙われ、長い旅の果てに己の素性を知るに至った主人公は、もう一人のBhaalの子、つまり兄弟に当たるSarevokと対決する。激闘の末、彼を倒し、のろわれた運命に自ら終止符を打った主人公は、人として生きる道を選んだ。

BG2での新たな物語は、その最後の戦いから数ヵ月後、見知らぬ獄舎の中で始まる。なぞの魔道士が主人公を捕らえて魔法実験の披験者にし、苦痛を与えている。そのとき警報が鳴り響き、飛び込んできた小柄な影は、懐かしい幼なじみのImoenだった。彼女もまたとらわれていたのだ。すべての疑問はいったん置いて、まずは獄舎から脱出しなければならない。新たな冒険はもう始まっているのだ……。

Information	
開発元	：BioWare社
発売元	：Interplay社
販売元	：株式会社セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	：セガPCユーザーサポートセンター 047-380-6441
価格	：未定(アメリカでは$44.99)
発売時期	：未定(アメリカでは発売中)

どこにあるのかさえ分からない、なぞの研究所のような施設。まるで鳥かごのような獄舎に押し込められ、主人公たちは毎日実験動物のような扱いを受けていた。こんな仕打ちは屈辱以外の何ものでもない



突然差し伸べられた救いの手。それは、幼なじみであり、運命の旅を共にしたImoenだった。短い期間にMageとしての訓練も積んで成長した彼女は、ピンクの頭髪にミニスカートと、外見も可愛いらしくなっている。BG1での彼女とはまるで別人のようだ

©1998-2000 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc. and are used by Interplay under license. All Rights Reserved.

より個性的なキャラクターが作成できるようになったBG2

BG2では、多様なキャラクター作りが可能になった。種族には新しくHalf-Orcが追加。キャラクターの能力にも2刀流、武器の専門化(Specialize)などが実装され、よりAD&Dルールの再現性が高くなったと言えよう。本作で追加された三つの新クラスはどれも個性豊かである。また、Mageの分化クラスとしてSpecialist Mageが存在するように、既存のクラスにも独自の利点と弱点を併せ持った四つのクラスタイプ(Kitと呼ばれる。次ページで解説)が追加され、よりいっそうプレイヤーの好みに近いキャラクターが作成できるようになった。種族とクラスの関係については表のようになっている。

ご覧のとおり、ついに待望のTwo Weapon Style、いわゆる2刀流が正式に実装された。戦士系クラスならだれでも両手に武器を持っての攻撃が可能だ。とりわけRangerは、その身軽さを生かして、命中率にペナルティーを受けることなく戦うことができる

種族とクラスの関係

	Fighter	Ranger	Paladin	Cleric	Druid	Mage	Thief	Bard	Monk	Sorcerer	Barbarian
Human	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Half-Elf	○	○	−	○	○	○	○	○	−	○	○
Elf	○	○	−	○	−	○	○	−	−	○	○
Dwarf	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	○
Gnome	○	−	−	○	−	○	○	−	−	−	○
Halfling	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	○
Half-Orc	○	−	−	○	−	−	○	−	−	−	○

※MageにはSpecialist Mageも含めた。

3者3様の魅力を持つ新クラスの特徴を紹介

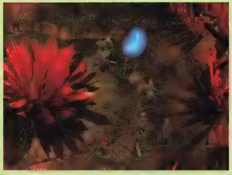
Sorcerer

Sorcererは、先天的な魔法の素質を持ったクラスだ。Scroll(巻物)から呪文を覚えるのではなく、レベルアップすることで自然に呪文を習得していき、一度覚えた呪文は準備の必要なしにいつでも使える。どんな事態にも柔軟に対応できるのは強みだが、レベルアップによってしか呪文を覚える手段が無いので、必然的に成長するのが非常に遅くなってしまう。

Sorcererはレベルアップのたびに、毎回このようなウインドウで、覚える呪文を1～2個ずつ選んでいく。Scrollから呪文を覚えられないことを踏まえて、じゅうぶん考慮した上で呪文を習得しよう。習得していない呪文は、使い切りのScrollに頼るしかない

Barbarian

戦うために生まれた鋼の戦士。打たれ強さではBarbarianに並ぶ者はいない。HPの上がり幅はD12と最高で、Thiefの必殺攻撃Back Stabのダメージをまったく受けないと聞けば、その非常識なまでの頑丈さが分かるだろう。特殊能力のRageは、一定時間Barbarianを著しくパワーアップさせる。ペナルティーはプレート系の重装備ができないことだ。

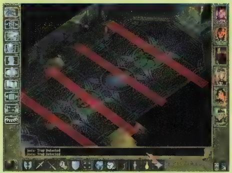


Barbarianの特殊能力Rageが発動した瞬間。Barbarianは、どんな防御呪文、支援呪文よりも効果的に自らを強化することができる。もちろん、ほかの呪文効果と併用することも可能だ。ClericやMageの支援を受けたBarbarianは、ほれぼれするほど強い

Monk

厳しい修行と精神鍛錬で己を磨く、俊敏な素手攻撃のプロで、Lawful属性のHumanのみが選択可能。神秘の力"気"を用いて、敵をまひさせたり、自らを治癒したりする力を持つ。Monkの鍛え上げた肉体それ自体が武器/防具であり、レベルが上がるごとに自然とACや攻撃力などが向上する。毒やCharmなどにも強い。Find Traps、Hide in ShadowsなどThief的なスキルも併せ持っている。

Monkになれるのは人間のみ。さらに、Alignment(属性)制限もある。しかし、育てれば育てるほど特殊攻撃に強くなり、STに失敗した相手を即死させるスキルまで覚えてしまうのだ。それはともかく、このチャイナ服が気になる。すその丈がなぜかミニだ……



BG2でも手ごわいトラップは健在。建物に入ったら、トラップの存在を疑っておくべし。Monkは、持ち前の鋭い勘でトラップを感知することができる。Thiefと手分けして探すと効率的である。それほど建物内はトラップだらけなのだ。覚悟しておこう

文中の略語について

- AC：Armor Classの略。この数値が小さいほど物理的な防御力と回避力に優れる
- ST：Saving Throwの略。対Spell、対Death Rayなど5種類のSTがある。この数値が小さいほど魔法や特殊攻撃の耐性に優れる
- 1D6：6面のサイコロを1個振って数値を出すこと。つまり1～6の乱数。武器のダメージが1D6+2であれば、ダメージは3～8ということになる
- To Hit：THAC0(To Hit Armor Class0)とも呼ばれる命中率。数値が低いほど命中率が高い。また、To Hitと武器ダメージは連動することが多いため、ここでは便宜上これらをまとめて"戦闘修正"と呼ぶ
- STR：Strength(筋力)
- DEX：Dexterity(器用さ)
- CON：Constitution(頑強さ)
- WIS：Wisdom(知恵)
- INT：Intelligence(知性)
- CHA：Charisma(魅力)

各クラスの個性を極めるKitセレクション

前のページで述べたとおり、BG2では"Kit"と呼ばれるクラスタイプが追加された。ここでは各クラスのKitを解説しよう。Kitは、BG1で使用した標準的なクラスも含めて、各クラスに四つずつ用意されており、有利な点と同時にペナルティーも持っている。

FighterのKit

Fighter

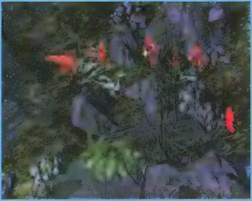
ノーマルタイプのKit。武器のSpecializeによって、あらゆる武器を自在に使いこなす戦闘の達人。また、防具についても一切の制限を受けず、超重装備が可能である。ノーマルKitの良い点は、ペナルティーが無いこと。あえてノーマルKitを選ぶのも賢い選択である。

Wizard Slayer

対Mage戦に強い特殊な戦士。攻撃が敵に当たるたびに、相手の呪文失敗確率が10%ずつ増す。つまり、10回攻撃が当たった敵は呪文詠唱ができなくなる。魔法への耐性にも優れている。
ペナルティー：武器／防具以外のマジックアイテムが使用不可

Kensai

つづりが間違っているが"剣聖"のこと。成長するとともに戦闘修正が上昇する。ACは最初から−2のボーナスを受けている。移動速度も速い。特殊能力のKaiは10秒持続し、すべての攻撃が最大ダメージとなる強力なものだ。
ペナルティー：よろい、腕防具が装備不可、Missile Weaponが使用不可



待望のTwo Weapon Styleが実現したほか、武器にもKatana(刀)など新しい種類が追加された。BG2の武器は圧倒的に剣が多いのだが、それでもレベルアップ時にどの武器にスキルを割り振るかは非常に悩む

Berserker

激しい感情を力の源とする狂戦士。固有スキルのEnrageは、一時的にACと戦闘修正、HPを強化し、特殊攻撃に対して無敵となる。だが、怒りが収まると、逆にしばらく能力が低下してしまうので注意したい。
ペナルティー：Ranged Weaponが使用不可

RangerのKit

Ranger

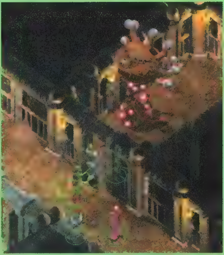
森の戦士。8レベルからCleric呪文を覚え、Charm Animalの能力を持つ。キャラクター作成時に選んだ宿敵(Hated Race)に対しては、圧倒的に有利に戦うことができる。Good軸の属性に限定され、悪事を重ねるとRangerの地位ははく奪される。

Archer

弓の扱いに特化したKit。3レベル成長するごとにMissile Weaponの戦闘修正が1上昇する。敵への攻撃がヒットすると、相手の攻撃力と防御力を下げるという、特殊なショットを固有スキルとして持つ。
ペナルティー：白兵戦武器のSpecialize不可、金属製のよろいが装備不可

Stalker

Thiefに近いRanger。Stealthに20%のボーナスを持ち、ダメージはThiefに劣るものの、Back Stabが使用可能。攻防に役立つ、Haste、Minor Spell Deflection、Protection from Normal Missilesの三つのMage呪文が使える。
ペナルティー：防具がStudded Leatherまでしか装備できない



打撃以外の能力を持つRangerやParadinなどのクラスでは、それぞれの特性をしっかりと把握し、的確に固有の能力を発揮することが重要になる。強大な敵が多数登場するBG2では、パーティーの各メンバーの能力をじゅうぶんに活用しなくてはならないのだ

Beast Master

動物を味方に付けて戦うRanger。Stealth技能に＋15%のボーナスが与えられており、Druidの呪文Animal Summoningを使用できるようになる。
ペナルティー：あらゆる金属製武器が使用不可

PaladinのKit

Paladin

正義と勇気を体現する聖騎士Paladinは、Lawful Good属性の人間だけに許されたクラスだ。9レベルからCleric呪文を習得し、Turn Undeadも使用可能。また、1日に1度だけ、治癒効果を持つLay on Handsを行使することができる。わずかな悪事を行うだけでも簡単にPaladinの地位を失うので、行動には注意が必要だ。

Inquisitor

魔法効果を打ち消すDispel Magic、幻影や姿隠しを見破るTrue Sightの呪文を覚える。また、Hold PersonとCharmの影響を受けない。
ペナルティー：すべてのCleric呪文、Lay on Hands、Turn Undead、Cure Diseaseが使用不可

Undead Hunter

Paladinの持つ聖なる力を対Undead戦に特化したKit。Undeadに対してのみ戦闘修正が＋3増える。さらに、Hold Person、Level Drainの影響を受けない。
ペナルティー：Lay on Handsが使用不可

Cavalier

Demon系の敵に対して戦闘修正が＋3増える。恐怖心を即座に取り去るRemove Fearを使用できる上、Cavalier自身は絶対にFearの影響を受けない。毒に完全な耐性を持ち、火、酸には20%の耐性を得る。
ペナルティー：Missile Weaponが使用不可

ClericのKit

Cleric

治癒・補助呪文のエキスパートであるClericのノーマルKit。神の僕であり、信仰心の強いClericのKitはどれもペナルティーが無いため、ノーマルKitを選ぶメリットはあまりない。

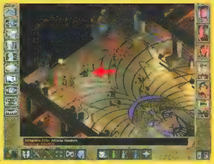
Priest of Talos

嵐と破壊の邪神"Stormlord Talos"の僧侶。守り一辺倒のClericに、嵐の力を得た攻撃呪文が加えられたKit。

使用可能呪文

- Lightning Bolt(Mage呪文と同じ効果。電撃が敵を貫く)
- Storm Shield(弓、雷、火、冷気に対する高い防御力を持つ魔法のシールドを生み出す)

ペナルティー:なし



Cleric(矢印)はパーティーになくてはならない存在である。治癒だけでなく、Undeadを放逐するTurn Undeadも重要な能力の一つだ。高レベルのClericにかかれば、恐ろしい強さのVampireも一瞬で破壊され、粉々に砕け散る

Priest of Helm

戦士の神であり、罪なき者の守護者"Helm"の僧侶。攻防に優れた呪文を一つずつ授かる。Seeking Swordはかなり有効な呪文だが、使用中にほかの呪文が使えないのが最大の難点だ。

使用可能呪文

- True Sight(幻影、隠し身を見破る)
- Seeking Sword(Cleric専用剣を召喚する。1ラウンドに攻撃3回、ダメージは2~8と強力)

ペナルティー:なし

Priest of Lathander

誕生、若さをつかさどる善神"Lathander"の僧侶。Undeadとの戦闘に役立つ呪文を与えられる。

使用可能呪文

- Hold Undead(Hold PersonのUndead版)
- Boon of Lathander(詠唱者を防御する呪文。戦闘修正+1、ST+1、Level Drainへの耐性)

ペナルティー:なし

DruidのKit

Druid

ノーマルなKit。True Neutral属性のキャラクターのみ選択可能。Turn Undeadは使用不可で、装備可能なよろいは皮よろいまでと制限がある。Clericの一種だが、自然の力、変身、召喚にかかわる独自の呪文とスキルを持つ。

Totemic Druid

動物の霊と交流して特殊な力を発揮する。動物の霊を呼び寄せることもできる(Spirit Wolf/Bear/Lion/Snakeのいずれかがランダムで召喚される)。

ペナルティー:変身能力が失われる

Shapeshifter

Werewolfに変身する異色のKit。変身時にはHP、STR、DEX、CONが上昇する。13レベルからは再生能力に優れるGreater Werewolfに変身可能。

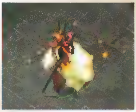
ペナルティー:よろいが装備不可、Werewolf以外には変身できない

Avenger

変身能力と呪文で積極的に戦えるKit。Druidの動物変身に加えて、Sword Spider、Baby Wyvern、Fire Salamanderの攻撃的な生物3体に変化できる。さらに、Lightning Boltなど攻撃に有利な六つのMage呪文を習得可能。

ペナルティー:

よろいは皮よろいまでしか装備できない。Kitを選んだ時点でSTRとCONが−2される



森の動物のみならず、モンスターにも変身し、高い攻撃力を発揮するAvenger。穏やかな森の守護者というDruidのイメージからは大きく懸け離れている

ThiefのKit

Thief

トラップの発見と解除、かぎ開け、スリ、物陰に身を潜めてから放つ強力な背後攻撃(Back Stab)など、多彩な特技を持つ冒険家業のプロフェッショナル。

Assassin

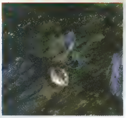
暗殺者のKit。武器に毒(時間の経過とともに合計30ダメージを与える)を塗ることができる。レベルが上がると、毒の即効性も早くなる。戦闘修正が+1増える。

ペナルティー: レベルアップ時に割り振れるThief能力値が−10

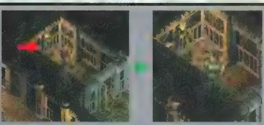
Bounty Hunter

トラップの扱いに長けたKit。トラップ設置のスキルが+15%。相手を金縛りにするなど、特殊なトラップも設置できる。

ペナルティー: レベルアップ時に割り振れるThief能力値が−5



ThiefのKit、Bounty Hunterはトラップを解除するだけではなく、トラップを設置する能力にも優れている。その種類は多彩で、単にダメージを与えるものから、魔法で敵を閉じ込めてしまうものまでいろいろある。なお、トラップを設置した場所は、マップ上に自動でマークされる



Thief(矢印)のBack Stabはレベルに応じて3倍、4倍、5倍とダメージが増えていく。時にそのダメージは、豪腕の戦士の攻撃力さえしのぐのだ。このThiefは一撃で墳墓の守護者を倒してしまった

Swashbuckler

Thiefというより戦士に近いKit。ACに−2のボーナスがあり、武器のSpecializeはできないものの、攻撃力がFighter並みになる。さらに、Inventoryの武器装備スロットが一つ多くなる。

ペナルティー:Back Stabのダメージ倍化なし

BardのKit

Bard

鑑定能力に優れ、Battle Songで味方の戦闘修正を上昇させる詩人。Bard専用の楽器は有効な物が多い。Thiefには劣るものの同様の能力を持ち、2レベルからは限定的にMage呪文を使用することができる。

Blade

Bardの技能を補助に回し、戦闘と冒険に特化したKit。特殊能力Offensive SpinとDefensive Spinで自在に己の攻撃力/防御力を強化する。また、武器スロットが一つ多くなる。

ペナルティー: LoreとPick Pocket能力が半分になる。Battle Songの技能が上昇しない

Skald

武勇の歌を歌い、味方を援護する。すべての武器攻撃に+1の修正を得るため、戦闘力に優れている。また、Fearなどの特殊攻撃に耐性を与える、独自のBattle Songを歌う。

ペナルティー:Pick Pocketsの能力が4分の1になる

Jester

敵を挑発し、感情を狂わせるKit。Battle Songが味方の士気を上げる歌ではなく、敵に被害を与える歌になる(敵がSTに失敗すると混乱する)。

ペナルティー:なし

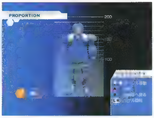
国内発ゲームニュース

全世界同時発売の大作オンラインRPG「PHANTASY STAR ONLINE」最新情報

海外のメディアやゲームクリエーターからも高い関心が寄せられている、Dreamcast用のオンラインRPG「PHANTASY STAR ONLINE」(以下、PSO)。ソニックチームが制作しているこのPSOが、独自のゲームシステムと魅力を備えていることは、本誌2000年10月号の特別企画でもお伝えしたとおりだ。今回、PSOのさらに詳細なゲームシステムの情報を入手することができたので、以下に紹介していこう。

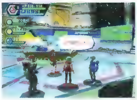
手軽にオリジナルのキャラクターが作成可能

PSOで使用するキャラクターは、プレイヤーの好みに応じて自由に作成できる。設定可能な項目は、顔、髪型、衣服、肌の色、体型、名前の計6種類。その中でも、特筆すべきは体型の変更方法だ。モーフィング技術によって滑らかに体型の変化が表示されるので、微妙な変更も自在にできてしまう。下の画面のように、細部まで丁寧に描かれたグラフィックを実際に見て確認しながら設定していけるので、とても手軽にオリジナルのキャラクターが作成できるのだ。



相手の姿を見ることができるビジュアルロビーで仲間探し

世界中のプレイヤーと一緒に冒険ができるPSO。キャラクターを作成した後で、オンラインゲームを選択すると、サーバーへの接続が開始。接続が完了すると、プレイヤーは"ビジュアルロビー"を訪れることになる。このビジュアルロビーでは複数のキャラクターがパーティーメンバーを募集したり、アイテムを交換したりしているのだが、チャットメッセージだけではなく、相手のキャラクターもしっかりと表示される。自分と気の合いそうな仲間を直感的に探し出せそうだ。



ライフル系、ソード系など迫力溢れる多彩な武器が登場

PSOでは多種多様な武器が用意されているようだ。今回は、ゲーム序盤で入手できるいくつかの武器が公開された。公開された武器は、以下の計5種類だ。

セイバー系	ハンターが最初に装備している近接戦用の剣。攻撃は1体の敵に対して有効
ソード系	ハンター専用の武器。攻撃範囲内の複数の敵を同時に攻撃できる強力な剣
ハンドガン系	レンジャーが最初に装備しているポピュラーな遠距離用武器。攻撃は1体の敵に対して有効
ライフル系	レンジャー専用の武器。ハンドガン系よりも攻撃力が高く、射程も長い。攻撃は1体の敵に対して有効
ウォンド系	フォース専用の武器。フォースの能力を最大限に引き出す杖で、攻撃は1体の敵に対して有効

ネットワークゲームの新たな起爆剤となりそうなPSO。発売が待ち遠しいこのタイトルについては、今後も詳しい情報が入手でき次第、お伝えしていく。

MSのSideWinder新シリーズが国内でも10月27日に発売

マイクロソフトのSideWinderシリーズといえば、パソコンゲームユーザーにはおなじみのコントロールデバイスだ。このSideWinderシリーズの新機種が、2000年10月27日に国内でも正式に発売される。

今回リリースされるコントロールデバイスは、「SideWinder Force Feedback 2」「SideWinder Precision 2」「SideWinder Joystick」「SideWinder Strategic Commander」の4製品。スロットル部分につまみ上の突起が付くなど、より使いやすくなり、デザインも洗練されたジョイスティックのニューバージョンも見逃せないが、発売前から多大な関心が寄せられているのは、SideWinder Strategic Commanderである。リアルタイム戦略シミュレーションでの、より迅速でスムーズな操作を可能にするこのデバイスは、「Age of Empires」シリーズなどの上級プレイヤーの必携アイテムとなるかもしれない。もちろん、SideWinder Strategic Commanderはリアルタイム戦略シミュレーション以外のゲームジャンルでも使用可能である。

より快適で臨場感溢れるゲームプレイを楽しみたいのであれば、これらの新しいSideWinderシリーズを入手しよう。

SideWinder Force Feedback 2

内蔵モーターは従来よりも約1.5倍強力なものになった。また、フォースフィードバックにも"レーザーガン""乱気流"など、多彩な動きが用意されている。さらに、ハットスイッチの形状も大きくなり、従来より使いやすくなった。USB接続対応で、価格はオープンプライス(実勢価格1万2,800円)

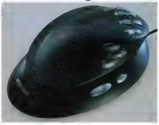
SideWinder Precision 2

SideWinder Precisionの後継機種。フォースフィードバック機能こそ無いものの、ボタンの形状や配置はSideWinder Force Feedback 2と同じである。なお、台座部はSideWinder Force Feedback 2よりも一回り小さくなっており、重量も軽めなので持ち運びが楽だ。USB接続対応で、価格はオープンプライス(実勢価格6,800円)

SideWinder Joystick

台座部の幅が最長でも17cmに満たないほどコンパクトなジョイスティック。キーボードのわきに置いても邪魔にならない。基本的には、SideWinder Precision 2からハットスイッチと、スティックのねじり操作(左右の回転)が無くなっただけなので、特に支障を感じることはない。USB接続対応で、価格はオープンプライス(実勢価格3,800円)

SideWinder Strategic Commander



左手で使用するコントロールデバイス。リアルタイム戦略シミュレーションでは、マウスと併用することになる。六つのボタンのほかに、三つのシフトボタンと3段階に切り替え可能なプロファイルスイッチがあり、最大72種類のキー操作を割り当てることができる。本体上部をスライドさせれば、マップをスクロールさせたり、滑らかに視点を移動したりすることも可能だ。USB接続対応で、価格はオープンプライス(実勢価格7,800円)

NEWS Summary

「DIABLO Ⅱ」日本語版の発売日が決定！

世界的に一大ブームを巻き起こし、もはやオンラインRPGの代名詞といっても過言ではない「DIABLO Ⅱ」。今年7月1日に発売されたWindows対応英語版、7月28日に発売されたMac対応（ハイブリッド）英語版に続き、国内ユーザー待望の完全日本語版が登場する。発売日は10月18日で、価格は9,800円。WindowsとMacどちらでも動作するハイブリッド版としてのリリースとなる。

この日本語版では、アイテム・スキル説明から、各ステージでのメッセージウインドウ、クエストログに至るまで、完全日本語化を実現。クエストの進行がスムーズになり、初心者でも簡単にプレイできるようになっている。

もちろん、ゲームシステム自体には変更はない。英語版と同様に、Blizzard Entertainment社が運営する無料のサーバーbattle.netに接続すれば、世界中のプレイヤーとマルチプレイを楽しむことができる。

画面レイアウトに変更はなく、単純にすべてのメッセージウインドウの中身が日本語になっている。Rogue EncampmentのNPCたちも日本語で語りかけてくる！

今まで、英語が苦手だという理由で購入を控えていた人や、英語版でメッセージの内容がいまひとつ理解できなかった人は、ぜひ日本語版の購入を検討してほしい。

英語版を始めてはみたものの、目的が分からずに困った国内ユーザーは多いはずだ。日本語版はクエストログが日本語なので、もう悩む心配はない。アイテムウインドウのメッセージも当然すべて和訳されている

エクスパンションの発売が決定

ヨーロッパ最大のゲームショーECTSにおいて、エクスパンションの発売がアナウンスされた。発売時期は2001年の上半期。大きな変更点として、新たに二つの職業（AssassinとDruid）が追加されている。その二つの職業は、現バージョンの四つの職業から引き継ぐことができるようだ。さらにモンスターやボスの種類が増加。武器と防具に関しても、約1000種類の追加が行われる。また、収納箱の容量が増えることも分かっている。詳しい情報は、来月の海外ニュースに掲載する予定だ。

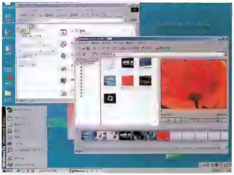
Microsoft Windows Millennium Edition日本語版発売

Windows 98（以下、98）の後継OS、Windows Millennium Edition（以下、Me）がついに発売された。価格はオープンプライス。特徴として、主にホームネットワークとインターネット環境が、より簡単に導入できるようになっている。

Meには98よりもさらに改善されたホームネットワークウィザードが含まれており、ネットワーク上の共有リソース（プリンタなど）の自動検出が可能。また、OSインストール時にすべてのコアネットワークソフトウェアを自動インストールするので、ホームネットワークに新規デバイスをインストールする場合に、Windows CD-ROMやドライバディスクを用意する手間が省かれている。

Webブラウザーとして同梱されるInternet Exploler 5.5では、Web表示の高速化のほか、特に印刷機能が強化されている。印刷プレビュー機能により、ブラウザー上の表示画面と印刷結果を比較できるようになったのだ。次に、ダイアルアップネットワークの改善により、エラーメッセージが表示された場合にトラブルシューティングとリンクするようになっており、接続に関する問題の解決方法が分かりやすくなっている。また、ホームネットワークウィザードから、インターネット接続の共有が容易に設定できるので、ネットワーク上の複数のパソコンから一つのダイアルアップ接続を利用することもできる。

ネットワークゲームをやってみたいが、98では接続に関する設定が難しかったというユーザーには、Meの導入をお勧めしたい。



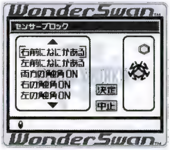
Meは、OSをインストールするだけでデジタルビデオの編集環境が手に入る。これからパソコンでマルチメディアを始めようとしている初心者の方には、至れり尽くせりなOSだ

WonderSwanでコントロールできる自律型昆虫ロボット

現在のパソコンゲームの主流である戦略シミュレーションは、軍隊の指揮官として自在にユニットを操ることに面白さがある。そんな指揮することの快感をパソコンのディスプレイではなく、現実に持ってきた商品がWonderBorgであろう。

WonderBorgは、携帯用ゲームマシンWonderSwanで行動をプログラミングできるコンパクトな6本足の昆虫型ロボットだ。プログラム専用ソフト「ロボットワークス」で行動パターンを設定し、WonderSwanから赤外線でデータを送信すれば、自律的に動作させることができるのだ。現在はインターネットと限定店だけで、1万2,000円（税別、WonderSwan本体は別売り）で売られている。年末には一般店舗でも販売予定。販売情報はホームページ上で告知される。実物が9月23日に開催される東京ゲームショウ、全日本模型ホビーショーに出展されるので、興味ある人は実際に手にとって動かしてみよう。

手足の長いカナブン？メカニカルかつ生物っぽい不思議なデザイン。だけど機能はハイスペック

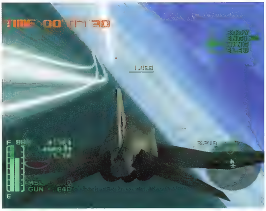


ロボットワークスでは、行動そのものをプログラムするのではなく、複数の条件判定文を設定する。各種センサーからの情報を組み合わせれば、無限のアクションが可能だ

WonderBorg製品情報HP　http://www.swan.channel.or.jp/borg/

エアロダンシングF PC版登場

Dreamcastで好評発売中の、リアルドッグファイトシミュレーション「エアロダンシングF」のPC版が登場する。発売は2000年11月23日で、価格は6,800円だ。マルチプレイに対応しているが、11月に発売が予定されているDreamcast版「エアロダンシングF～轟つばさの初飛行～」との対戦は、残念ながら不可能である。シングルプレイのメインとなる“FIGHTER PILOT MISSION”モードは、パイロット候補生として合計30ものさまざまな飛行訓練を経験し、戦闘機パイロットを目指す。離着陸や旋回などの基本訓練から、編隊飛行や射撃、ミサイル回避などの高度な技術まで、細分化された訓練課程が待ち受ける。また、テクニックとスコアを競う“TACTICAL CHALLENGE”モードや、画面分割による対戦が可能な“VS PLAY”モード、航空用語の解説を参照できる“HANGAR”モードなど、多彩なゲームモードを収録している。

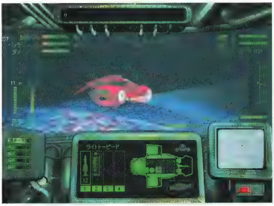


総計31に及ぶ機体に搭乗可能。F-15、F-104、F-14、F-16、F/A-18などの人気機体、T-2、T-3、T-4などの訓練機のほか、PC版だけの特典として特別塗装機5機体を収録する

ネットワーク深海探検「SARAC」正式サービス開始

数百名同時参加可能な、3Dリアルタイムアドベンチャー「SARAC」の正式サービスが始まった。“海洋惑星アマン”の海底都市で、自分の都市を繁栄させることが、ゲームの目的。広大な海底を探索し、鉱物資源の採掘、動植物資源の採取を行い、それら資源を取り引きしたりできる。もちろん、ほかの都市のプレイヤーはライバルなので、遭遇した場合は戦闘になることもある。

このサービスを利用するには、まずホームページから無料のクライアントソフトをダウンロードする必要がある（本誌今月号の付録CD-ROMにも収録）。So-netの接続サービスを利用していなくても、こんてんつコース会員として登録すれば参加可能。料金は月額固定で、So-net会員なら600円（税別）、こんてんつコース会員の場合は900円（税別）となる。



広大な海洋空間を探索するミステリアスな魅力が満載。画面は3D表示で美しい深海の風景を堪能できる

ゲームに最適なプロセッサーを探すための

CPUトレンドサーチ

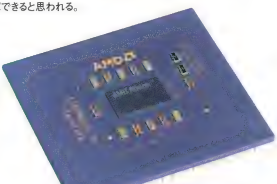
今月号では、OVER THE 100fps（p.118～119）にてPentium III 1.13GHzのベンチマークテストの結果を紹介しているが、締め切り直前にAthlon 1.1GHzの評価機が入手できたので、Athlon 700MHz（Thunderbird）とのパフォーマンス比較の結果を紹介しておく。評価機のスペックが異なるため、Pentium III 1.13GHzとの直接の比較は行っていないが、ギガヘルツ級CPUの実力の一端を確認しておこう。　文／角田一美

8万円台で購入可能な Athlon 1.1GHzの実力とは

Athlon1.1GHzは、2000年8月28日にニュースリリースが発表されたのとほぼ同時に、秋葉原などで販売が開始されており、同CPUを搭載したパソコンについては、ツクモ電機やフェイスなどのショップブランドパソコンとして出荷される見込みだ。2000年8月時点で最高クロックのx86プロセッサーは、数字の上ではPentium III 1.13GHzだが、CPU単体で購入できる最高クロックのCPUはこのAthlon 1.1GHzとなる。

Athlon 1.1GHzと同700MHzを使ってベンチマークテストの結果を比較してみたところ、Athlon 1.1GHzのスコアは「3D WinBench 2000」のProcessor Testで約1.4倍、「3DMark2000」のCPU Speedで約1.2倍となった。続いて、「QUAKE Ⅲ ARENA」（OpenGL）のフレームレートを比較してみると、1024×768ドット（32ビットカラー）の設定では、ビデオカードへの負荷が高過ぎて、Athlon 700MHzの結果の約1.1倍にとどまっている。ただし、解像度を640×480ドット（16ビットカラー）に下げ、さらにビデオ設定を“Low”にしてビデオカードへの負荷を下げたところ、129.0fpsという高いフレームレートが確認できた。これはAthlon 700MHzの結果の約1.3倍に相当する。

1.1GHzという高クロックのCPUの実力をフルに引き出すためには、現状ではビデオカードへの負荷を下げてベンチマークテストを行うしかないが、2000年秋～冬に登場する新しいビデオカードを組み合わせれば、1024×768ドット以上の解像度でもギガヘルツ級のCPUパワーをフルに発揮できると思われる。



Athlon 1.1GHzのパフォーマンステスト

	Athlon 1.1GHz	Athlon 700MHz
3D WinBench：Processor Test	2.24	1.59
3DMark2000：CPU Speed	559	458
3DMark2000：Game1 Low（800×600ドット、32ビットカラー）	146.9fps	128.1fps
3DMark2000：Game1 Low（1024×768ドット、32ビットカラー）	97.0fps	96.6fps
QUAKE Ⅲ ARENA（640×480ドット、16ビットカラー）	129.0fps	100.9fps
QUAKE Ⅲ ARENA（800×600ドット、32ビットカラー）	119.7fps	95.8fps
QUAKE Ⅲ ARENA（1024×768ドット、32ビットカラー）	96.5fps	87.2fps

計測環境：マザーボード／GA-7ZM（Apollo KT133）、メモリー／PC133対応SDRAM 256MB、ビデオカード／GeForce2 GTS 32MB、OS／Windows 98 SE＋DirectX 7.0a

ゲーマーズドリームExpress

2000年9月1日からスタートした体験版サーバーも大人気の「ダークアイズミレニアム2000」。ゲームバランスの見直しが行われ、初心者用チュートリアルも実装された。

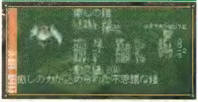
文／いちかわみほ

シャットレンジに放浪の商人登場 レアアイテムを手に入れよう

初心者用チュートリアルのゲームバランスに関しては、レベルアップに必要な経験値の見直しが行われている。レベル1〜15くらいまではこれまでと変わりないが、レベル20〜70までは必要な経験値が30〜50％下がっている。この初心者用チュートリアルを使えば、ゲーム序盤は比較的楽にレベルアップできるだろう。スタート直後から高レベルまでの育成が簡単になっているのだ。逆に難しくなったのが、高レベルキャラクターの育成。なかなかレベルが上がらないため、ステータスアップには武器や防具が重要になってくる。

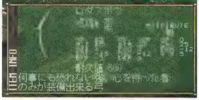
そんなとき訪れたいのがシャットレンジ。なんと、危険なダンジョン内でアイテムを販売している商人がいるというのだ。しかもオーガル側とインファン側の両方に存在し、取り扱っている商品は、いずれもレアなアイテムばかり。“癒しの鎧”“カンフーシューズ”などの防具も見逃せないが、弓神官なら必ず手に入れたいのが“氷壁の弓”“ロダスボウ”といった戦闘弓。ただし、これらの商人から買い物すると、どこか別の場所に飛ばされてしまうので注意しよう。

癒しの鎧

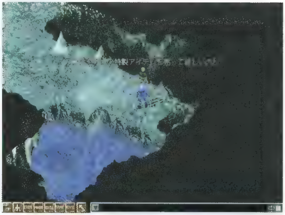


DEF19の鎧。装備すると癒しの力によって体力が回復する

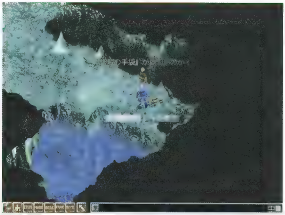
ロダスボウ



属性はないが、強い攻撃力を持つ弓。耐久値は500



シャットレンジ内をさまよっていると、モンスターではない人影を見つけた。近寄って話し掛けてみると、なんと商人のようだ



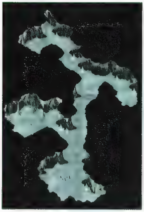
話し掛けてみると、売っている物を見せてくれた。取りあえず商品を選択し、買いたいと申し出てみると…

一つ買った時点で、どこか分からない場所に飛ばされてしまった。ここはいったいどこなんだろうか？

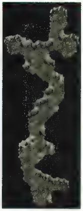
初心者用チュートリアルダンジョンマップ公開

初心者用チュートリアルに登場するダンジョンのマップが明らかになった。このダンジョンは、初心者キャラクターしか入れない専用のダンジョン。獲物の奪い合いなどをする心配がなく、じっくりと戦闘システムに慣れることができる。なお、これらのダンジョンに行くには、各首都にいる師匠に教えを請えばオーケー。自動的に初心者用チュートリアルがスタートし、ダンジョンに飛ばされる仕組みになっている。ダンジョンは、オーガルとインファンで別になっており、深さはいずれも地下2階まで。それほど難しい構造のダンジョンではないが、ダンジョンの奥には強敵が控えている。ここで戦闘の基本をしっかり押さえ、これからの冒険に役立てていこう。

インファン



オーガル



分かれ道が少なく迷いにくい。登場するモンスターはレベルが低いので、確実に1匹ずつ仕留めていこう

© 1998.1999.2000 NEXTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム売り上げ

2000年8月調べ JAPAN

1 DIABLO II

1→

カプコン　8,800円
アクションRPG
☎052-760-0335

2 イースII エターナル CD-ROM版

2→

日本ファルコム　オープン
アクションRPG
☎042-527-6501

3 三國志VII with パワーアップキット

NEW

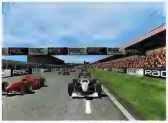
コーエー　13,800円
歴史シミュレーション
☎03-5449-2581

4	GRAND PRIX 3	NEW	マイピック　8,800円 レーシング ☎03-5805-3629
5	ウルティマオンライン ザ・セカンド エイジ	外↗	エレクトロニック・アーツ・スクウェア　2,980円 RPG ☎03-5436-6499
6	クロース コンバット4 ～バルジの戦い～ 完全日本語版	NEW	マイピック　8,800円 シミュレーション ☎03-5805-3629
7	Motocross Madness 2	NEW	マイクロソフト　オープン レーシング ☎03-5454-2300
8	PLATINUMシリーズ バイオハザード3 ラストエスケープ(限定版)	3↘	メディアカイト　7,200円 サバイバルホラー ☎03-5449-2581
9	ハーフライフ ミレニアムパック	NEW	サイバーフロント　8,800円 3Dシューティング ☎052-779-6549
10	Age of Empires II : The Age of Kings	8↘	マイクロソフト　オープン リアルタイム戦略シミュレーション ☎03-5454-2300

マークはマルチプレイに対応していることを表します

GRAND PRIX 3

4年の歳月をかけて詳細なデータを収集し、ゲームプレイに反映することに成功したF1レーシングゲーム。特に、バッドコンディションでのレースの再現度が高く、卓越したドライビングテクニックを要求されることは間違いない。



Motocross Madness 2

走り込めば走り込むほど、奥の深いレーシングテクニックをさらに追求したくなるのが、本作品の特徴。マシンと大地の激しいぶつかり合いを制御し、より速く、より過激な走りを実現するのが、プレイヤーの腕の見せどころである。

ハーフライフ ミレニアムパック

さまざまなMODの追加によって、まだまだ熱いプレイが楽しめる「HALF-LIFE」。このミレニアムパックには、Game of the Yearエディションの HALF-LIFE本体と、別の視点からストーリーを体験できるアドオンパック「OPPOSING FORCE」がセットで収められている。

■協力ショップ■
OVERTOP(TEL03-3255-3443)、T･ZONE江坂店(TEL06-6190-7516)、パルテック町田店(TEL0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(TEL03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

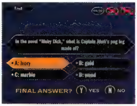
売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。先月に引き続き「DIABLO II」旋風が続いている一方、新作が数多く登場してきている。中でも、「GRAND PRIX 3」は集計期間半ばでの発売にもかかわらず、4位に食い込むという健闘ぶりだ。アメリカでは、RPGファン期待の「ICEWIND DALE」が好調な滑り出しとなっている。

USA　JULY 2000

1 DIABLO II (1→)
Havas Interactive社
$52

2 THE SIMS (3↗)
エレクトロニック・アーツ
$41

3 WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND EDITION (2↘)
ディズニー
$18



順位	タイトル	前回	メーカー/価格
4	ROLLER COASTER TYCOON	4→	ハズブロー・インタラクティブ $28
5	STARCRAFT	10↗	Havas Interactive社 $30
6	ICEWIND DALE	NEW	Interplay社 $48
7	SIM CITY 3000	7→	エレクトロニック・アーツ $39
8	ROLLER COASTER TYCOON EXPANSION PACK:CORKSCREW FOLLIES	9↗	ハズブロー・インタラクティブ $19
9	Age of Empires II:The Age of Kings	8↘	マイクロソフト $45
10	DEUS EX	NEW	アイドス・インタラクティブ $34

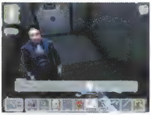
資料提供:PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

ICEWIND DALE

AD&Dをベースとした一連のRPGシリーズの最新作となるこのタイトルでは、14〜18までの高レベルのキャラクターがサポートされ、各クラスの特性をより楽しむことができる。雪に覆われた北方の地で、幾多の冒険がプレイヤーを待ち受けているのだ。

DEUS EX

UNREALエンジンを採用したグラフィックが美しいSFアクションRPG。プレイヤーはナノテクノロジーによって驚異的な能力を得た主人公を操り、近未来のニューヨークや香港を探索していく。インタラクティブ性の高さが最大の特徴となっている。



World Charts Foundation

(8月21日時点)

順位	タイトル
1	DIABLO II
2	PLANESCAPE TORMENT
3	ICEWIND DALE
4	HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
5	UNREAL TOURNAMENT
6	Age of Empires II:The Age of Kings
7	Sid Meier's ALPHA CENTAURI
8	THE SIMS
9	MIGHT&MAGIC VIII:DAY OF THE DESTROYER
10	BALDUR'S GATE

資料提供:World Charts Foundation
(http://www.worldcharts.com/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテインメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソフトウェア
リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に◎が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年9月23日	Flight Simulator 2000アドオン:ロッキードL-1011トライスター	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	4,800円	03-5979-7495	Win 95・98
2000年9月29日	アートディンクBESTチョイス:ジ・アトラス	アートディンク	シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年9月29日	アートディンクBESTチョイス:トキオ 東京都第24区	アートディンク	都市育成シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年9月29日	◎ ゴルフコース職人	アンバランス	ゴルフゲーム作成ツール	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年9月29日	◎ アブサラス	コーエー	RPG	8,800円	045-561-6861	Win 95・98・NT4.0・2000
2000年9月29日	セントラルフロント	システムソフト	シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95・98・2000
2000年9月29日	世界最強 銀星囲碁2	マグノリア	囲碁	1万2,800円	058-275-2576	Win 95・98・2000
2000年9月29日	世界最強 銀星将棋2	マグノリア	将棋	1万2,800円	058-275-2576	Win 95・98・2000
2000年9月30日	Flight Simulator 2000アドオン:MD80 フライトオペレーション	トワイライトエクスプレス	フライトシミュレーター	6,800円	03-5979-7495	Win 95・98
2000年9月下旬	◎ CODENAME EAGLE	ツクダシナジー	3Dアクションアドベンチャー	7,800円	03-5272-8955	Win 95・98
2000年9月下旬	◎ COVERT OPS	マイクロマウス	コンバットアクション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年9月	◎ スピリット オブ スピード 1937 完全日本語版	マイピック	レーシング	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年9月	◎ ミグアレイ 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年9月	モノポリー カジノ 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	3,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年9月	◎ リスク2 完全日本語版	マイピック	テーブルゲーム	5,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年10月6日	◎ アレクサンダー戦記 ~ザ・レジェンド・オブ・エターニティー~	波素館	戦略RPG	9,800円	03-3203-3671	Win 95・98
2000年10月6日	鉄道模型シミュレーター2 超高速版パワードバイトミックス	アイマジック	シミュレーション	1万900円	058-275-2576	Win 95・98・2000
2000年10月6日	◎ レイルロード・タイクーンII ゴールドエディション(Mac版)	マイピック	鉄道経営シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
2000年10月6日	GREATシリーズ 必殺パチンコWin コングダム・おいちょカバ	メディアカイト	パチンコ	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年10月6日	GREATシリーズ モノポリーカジノ	メディアカイト	テーブルゲーム	3,800円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年10月6日	ULTRA2000シリーズ ザ ハウス オブ ザ デッド	メディアカイト	シューティング	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年10月13日	Flight Simulator 98・2000アドオン:エアポート2000 ~世界の空港~ Vol.2	イマジニア	フライトシミュレーター	5,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年10月13日	FS 98・2000/CFSアドオン:コンバットパイロット ロイヤルエアフォース2000	イマジニア	フライトシミュレーター	4,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年10月13日	高校野球道 EX 2000	日本クリエイト	高校野球シミュレーション	1万800円	0729-90-2525	Win 98・2000
2000年10月13日	GREATシリーズ 必殺パチンコWin デラマイッター2種	メディアカイト	パチンコ	3,600円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年10月13日	ULTRA2000シリーズ 上海ドラゴンズアイ	メディアカイト	テーブルゲーム	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年10月19日	ULTRA2000シリーズ ディグダグ	メディアカイト	アクション	2,000円	03-5449-2581	Win 95・98
2000年10月20日	プレミアムコレクション ターゲットギア	アイマジック	ロボットアクション	1,900円	058-275-2576	Win 95・98・2000
2000年10月20日	プレミアムコレクション ターゲットギア アルガセカンド	アイマジック	ロボットアクション	1,900円	058-275-2576	Win 95・98・2000
2000年10月27日	アートディンクBESTチョイス:機甲師団II	アートディンク	タンクバトルシミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年10月27日	アートディンクBESTチョイス:ジ・アトラス 2	アートディンク	シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年10月27日	アートディンクBESTチョイス:トキオ2 開拓移民募集中	アートディンク	都市育成シミュレーション	5,800円	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年10月27日	マイト&マジック 8 デイ オブ ザ デストロイヤー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年10月27日	トラフィックジャイアント	サン電子	交通シミュレーション	8,800円	—	Win 95・98
2000年10月27日	大戦略 WINII	システムソフト	戦略シミュレーション	8,800円	092-752-5264	Win 95・98・2000
2000年10月中旬	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年10月下旬	XTOM 3D	オメガ・ミコット	3Dシューティング	3,500円	03-5778-0571	Win 95・98・2000
2000年10月下旬	コルム大陸英雄記~混沌の魔法・ジュマリオン~	ボーステック	アクションRPG	オープン	03-5731-2343	Win 95・98
2000年10月末	レゴ・レーサー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	レーシング	オープン	052-775-8380	Win 95・98
2000年10月	ベストプレープロ野球.00	アスキー	プロ野球シミュレーション	9,500円	03-5351-8901	Win 95・98・2000
2000年10月	ルーラ・フリッパー 日本語版	ズー	ピンボール	4,300円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2000年10月	エアポート タイクーン 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年10月	◎ デビルインサイド 完全日本語版	マイピック	3Dアクションアドベンチャー	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年10月	マジェスティ(仮)完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年10月	ローラーコースタータイクーン おもしろ景観セット(仮)	マイピック	遊園地経営シミュレーション	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年11月1日	◎ Happy Net 1000シリーズ:麻雀	ソニー・ミュージックエンタテインメント	麻雀	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2000年11月1日	◎ Happy Net 1000シリーズ:チャレンジゴルフ~ネットトーナメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	スポーツ	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2000年11月1日	◎ Happy Net 1000シリーズ:ハッピーパズル2000	ソニー・ミュージックエンタテインメント	パズル	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2000年11月1日	◎ Happy Net 1000シリーズ:タイピングヒーロー	ソニー・ミュージックエンタテインメント	タイピング+カードゲーム	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2000年11月1日	◎ Happy Net 1000シリーズ:エスケープ(仮)	ソニー・ミュージックエンタテインメント	ダンジョンアドベンチャー	1,000円	03-5210-2476	Hybrid
2000年11月3日	ゴルフダイジェスト ベストセレクション シリーズ1 葛城ゴルフ倶楽部	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 95・98
2000年11月3日	ゴルフダイジェスト ベストセレクション シリーズ2 軽井沢72ゴルフ北コース	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 95・98
2000年11月3日	ゴルフダイジェスト ベストセレクション シリーズ3 芥屋ゴルフ倶楽部(福岡)	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 95・98
2000年11月3日	ゴルフダイジェスト ベストセレクション シリーズ4 カレドニアン・ゴルフクラブ	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 95・98

要チェック!
ズームイン新着タイトル

アクションRPG

発売元 :ボーステック
発売時期:2000年10月下旬

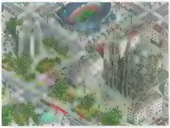
コルム大陸英雄記
~混沌の魔法・ジュマリオン~

韓国で大ヒットしたアクションRPGが、日本語版となってリリースされる。プレイヤーは、騎士見習いの"カイエン"となり、レラドンの村で迫害されているなぞの少女を助けるところから物語は始まる。主人公カイエンのほかに、仲間2人も操作可能で、状況に応じて切り替えられる。各キャラクターによって異なる多彩な攻撃方法や必殺技は必見だ。

交通シミュレーション

発売元 :サン電子
発売時期:2000年10月27日

トラフィックジャイアント



さまざまな都市を結ぶ公共交通機関を運営するシミュレーション。プレイヤーは、二つの目標のうち、どちらかを選択する。一つは、実業家として最大限の利益を上げること。二つ目は、政府の公共交通機関の担当者として市民を満足させ、次期選挙で多くの票を獲得することだ。小型バスから最新式の電車まで、多様な交通機関を合理的に運営しよう。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
2000年11月3日		ゴルフダイジェスト ベストセレクション シリーズ5 太平洋クラブ御殿場	トワイライトエクスプレス	スポーツ	3,800円	03-5979-7495	Win 95・98
2000年11月16日		シムピープル ハッピーライフ! データセット	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	1,980円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年11月23日		SUPER BIKE 2001(仮) 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レーシング	7,980円	03-5436-6499	Win 95・98
2000年11月末		レゴ・ロックレイダー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクション	オープン	052-775-8380	Win 95・98
2000年11月		Colin McRae RALLY 2	イマジニア	レーシング	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
2000年11月	●	サドンストライク 日本語版	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2000年11月		ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	5,800円	03-3366-1552	Win 95・98
2000年11月		ソーサリアン オリジナル(仮)	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
2000年11月	●	Combat Flight Simulator 2:WWII Pacifc Theater	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未定	03-5454-2300	Win 95・98
2000年11月	●	DELTA FORCE:LAND WARRIOR	マイクロマウス	コンバットアクション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
2000年12月		ザ・DATUSARAシリーズ 喫茶店、始めちゃいました。	アンバランス	経営シミュレーション	5,800円	03-5283-3625	Win 95・98
2000年12月		シムピープル ハッピーライフ! データセット同梱版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年12月	●	サクリファイス 日本語版	ズー	3D戦略シミュレーション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2000年12月		新・英雄伝説IV 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未定	042-527-6501	Win 95・98
2000年秋	●	4×4 EVOLUTION	P&A	レーシング	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	●	RUNE	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	●	STAR TREK VOYAGER:ELITE FORCE	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋		BLAIR WITCH VOLUME 1:RUSTIN PARR	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年秋	●	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年秋	●	ディアブロ II 完全日本語版	カプコン	アクションRPG	未定	03-5449-2581	Win 95・98
2000年秋	●	B-17 THE FLYING FORTRESS II:THE MIGHTY EIGHTH	マイピック	フライトシミュレーター	7,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年秋	●	StarLancer 完全日本語版	マイピック	スペースコンバットシミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年秋	●	ガンシップIII 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2000年冬	●	4×4 EVOLUTION(Mac版)	P&A	レーシング	未定	042-525-9501	Mac
2000年冬	●	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年冬	●	FLY! 2	P&A	フライトシミュレーター	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年冬	●	QUAKE III TEAM ARENA (QUAKE III ARENA ミッションパック)	P&A	3Dシューティング	4,800円	042-525-9501	Win 95・98
2000年冬		BLAIR WITCH VOLUME 2:THE LEGEND OF COFFIN ROCK	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95・98
2000年冬	●	ルナティックドーン 第三の書	アートディンク	RPG	未定	043-299-7890	Win 95・98・2000
2000年冬		ANACHRONOX	アイドス・インタラクティブ	アクションRPG	未定	052-775-8380	Win 95・98
2000年冬		DEUS EX 完全日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションRPG	未定	052-775-8380	Win 95・98
2000年冬	●	STARTOPIA	アイドス・インタラクティブ	戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98
2000年冬	●	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年冬		ALICE(仮) 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクションアドベンチャー	未定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年冬		ブラック&ホワイト 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未定	03-5436-6499	Win 95・98
2000年冬		信長の野望 嵐世紀	コーエー	歴史シミュレーション	未定	045-561-6861	Win 95・98・2000
2000年		ALONE IN THE DARK:THE NEW NIGHTMARE	サイバーフロント	3Dアクションアドベンチャー	未定	052-779-6549	Win 95・98
2000年	●	RAINBOW SIX(Mac版)	サイバーフロント	コンバットアクション	7,800円	052-779-6549	Mac
2000年		TEST DRIVE 6	サイバーフロント	レーシング	2,980円	052-779-6549	Win 95・98
2000年		TEST DRIVE:OFF-ROAD 3	サイバーフロント	レーシング	2,980円	052-779-6549	Win 95・98
2000年	●	UNREAL TOURNAMENT:Game of the Year Edition 正式ライセンス版	サイバーフロント	3Dシューティング	8,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年	●	V-RALLY 2	サイバーフロント	レーシング	7,800円	052-779-6549	Win 95・98
2000年	●	ヴァンパイア:ザ マスカレード リデンプション 完全日本語版	サイバーフロント	RPG	未定	052-779-6549	Win 95・98
2000年	●	アイスウィンド・デイル 完全日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95・98
2000年	●	NET レリクス	ボーステック	アクションRPG	未定	03-5731-2343	Win 95・98
2000年	●	Crimson Skies	マイクロソフト	アクションアドベンチャー	未定	03-5454-2300	Win 95・98
2000年	●	Midtown Madness 2	マイクロソフト	レーシングアクション	未定	03-5454-2300	Win 95・98
2001年5月		MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未定	042-525-9501	Win 95・98
2001年春	●	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
2001年春		BLAIR WITCH VOLUME 3:THE ELLY KEDWARD TALES	P&A	3Dアクションアドベンチャー	未定	042-525-9501	Win 95・98
2001年春	●	マフィア 日本語版	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98・2000
2001年春	●	MechWarrior 4:Vengeance 完全日本語版	マイピック	3Dアクション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
2001年	●	INCOMING FORCES	イマジニア	シューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年	●	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未定	03-3343-8900	Win 95・98
2001年	●	MechCommander 2 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	●	10SIX 完全日本語版	セガ・エンタープライゼス	3D戦略アクション	4,800円	047-380-6441	Win 95・98
未定	●	BALDUR'S GATE II:SHADOWS OF AMN	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95・98
未定	●	Dungeon Siege	マイクロソフト	アクションRPG	未定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	●	Links 2001	マイクロソフト	スポーツ	未定	03-5454-2300	Win 95・98
未定	●	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
未定		SHADOW WATCH	マイクロマウス	戦略シミュレーション	未定	03-5352-7609	Win 95・98
未定	●	Conquest:Frontier Wars 完全日本語版	マイピック	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
未定	●	Loose Cannon 完全日本語版	マイピック	3Dアクションアドベンチャー	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98

※この情報は2000年8月末日現在のものです。

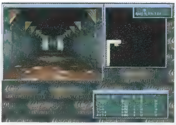
コンビニ発売パソコンゲーム情報

全国のコンビニエンスストアでパソコンゲームソフトを販売するデジキューブPCの新作タイトルと、売り上げランキングを掲載する。今月は、9月28日に発売される2本のタイトルが新たにラインアップに加わった。

このタイトルに注目!

ウィザードリィ リルガミン サーガ

名作RPGとして名高い「ウィザードリィ」のシナリオ1～3(「狂王の試練場」「ダイアモンドの騎士」「リルガミンの遺産」)を収録したパッケージ。初めてプレイする人のために、各シナリオ序盤の攻略方法とキャラクター作成ポイントを解説したガイドブックも同梱されている。



新作タイトル一覧

タイトル	発売元	価格
ウィザードリィ リルガミン サーガ	ローカス	2,980円
プロパイロット セスナ機マスター最短コース 完全収録特別版	イマジニア	2,980円

売り上げランキング

順位	タイトル	ジャンル	発売元	価格
1	CR海物語	パチンコ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	2,480円
2	アクアゾーン ピュア 金魚	熱帯魚飼育シミュレーション	シノミクス	2,980円
3	真・徹萬	麻雀RPG	加賀テック	1,980円
4	ルナティックドーンIIIスタンダード	RPG	アートディンク	2,980円
5	三国志 III	歴史シミュレーション	コーエー	2,980円
6	提督の決断III	シミュレーション	コーエー	3,980円
7	上海 ダイナスティ	パズル	アクティビジョン	1,980円
8	セガ シューティングダブルパック	シューティング	セガ・エンタープライゼス	2,980円
9	トゥームレイダー3 : ロストアーティファクト	アクションアドベンチャー	アイドス・インタラクティブ	2,980円
10	ポピュラス ザ・ビギニング	シミュレーション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	2,980円

※デジキューブPCブースを設置している全国のコンビニエンスストア、1万8500店舗のPOSデータを基に集計(集計期間2000年8月2日～2000年8月29日)

Play Online Spotlight Review

Rei from Chiba

CPU
PentiumIII 600MHz
メモリー
128MB
ビデオ
3D Blaster GeForce2 GTS
サウンド
Sound Blaster Live!

Wolfcub

CPU
Celeron 300AMHz
メモリー
128MB
ビデオ
3D Blaster Savage4
サウンド
Sound Blaster Live! Value

HEAVY METAL:F.A.K.K.2

p.044

Rei from Chiba

さまざまな難所をくぐり抜け、隠しルートを探して次のステージを目指すゲーム性は「トゥームレイダー」と似ているが、優れたゲームエンジンを採用しているため、非常に快適にプレイできる。1人称視点を選択できないのが残念だが、女性キャラクターの動きを見せたいというのが開発者のこだわりなのだろう。ゲーム中に流れるBGMはプレイしていて心地良く感じられ、モンスターの出現に合わせてアップテンポのBGMに切り替わるといった演出もある。ゲームの起動時に流れる女性ボーカルの音楽も秀逸で、サウンドの出来が高く評価できる。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Wolfcub

以前に発表されていた破天荒な内容とはうって変わって、正統派のアクションアドベンチャーに仕上がっている。オブジェクトの当たり判定に若干甘さが感じられるものの、さまざまなアイテムを駆使し、体をいっぱいに使ってアクションに挑む主人公Julieを操るのは非常に楽しい。また、道端から飛び立つ小鳥の群れなど、スタート地点となる町の雑多な様子が細かく描かれており、ごく自然に異世界の物語に引き込まれてしまった。シナリオのテンポが良く、多種多彩な仕掛けをクリアしていく楽しみが味わえることだろう。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

4×4 EVOLUTION

p.048

Rei from Chiba

一般的なレーシングゲームとは異なり、高低差のある丘や障害物を気にせずに好きなコース取りで突き進む、オフロードトラックならではのドライビングが楽しめる。アメリカの広大な自然を模したコースのグラフィックは美しく、その中を疾走する4輪駆動車の姿をリプレイで見るのも面白い。細かいことを気にせずフルスロットルで走行できるが、ボディーが大きく悪路を走っているせいかややくせがあり、障害物に挟まれてスタックすると、レースのポジションを挽回するのが難しい。トヨタとニッサンの実車を細部まで再現している点が注目される。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Wolfcub

大型4WDを駆って、悪路を走破する迫力が楽しめるゲームだ。車の描写がしっかりしているので、ストロークの長いサスペンションとタイヤの動きに注目してほしい。画面も車の動きに合わせて激しく動くため、久々に3D酔いを体験してしまった。なお、今回プレイしたベータ版には、収録されているコースが5種類しかなく、どれも同じ場所をぐるぐると回る周回サーキットだったのが残念だ。製品版で収録予定のキャリアモードには含まれているかもしれないが、ひたすらゴールを目指して長い距離を走破するエンデューロレースを楽しんでみたかった。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

GRAND PRIX 3

p.078

Rei from Chiba

シングルプレイに関しては、レーシングというより"F1シミュレーター"のような感じで、"Driving Aids"(コンピューターの運転補佐)に従ってF1ドライバーのドライビングテクニックが体験できる。ただし、ゲームを本格的に楽しみたい場合、このDriving Aidsはオフにしておいた方がいいだろう。ゲーム性については平凡な出来で、グラフィックについても平均的なクオリティーだ。なお、エンジン音などのサウンドエフェクトは良くできており、本物に似た臨場感が伝わってくる。ちなみに、FIAオフィシャルというのが売りになっているが、コックピットにいるドライバーの顔は再現されていない。

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Wolfcub

膨大なボリュームのマニュアルには、F1で速く走るためのすべてが収められている。さらに、ゲーム自体もそれに見合った高い完成度を誇っている。よりリアルなドライビングフィールを楽しめるのはもちろん、細かなセッティングにこだわるための、ありとあらゆるデータが記録される仕組みには驚きの一言。さらに、雨天の再現度は特筆もので、水煙で視界が遮られるため、慎重なアクセルワークとハンドル操作が要求されるシビアなレースが体験できる。なるべく高解像度でプレイすることをお勧めしたい。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Crimson Skies

p.092

Rei from Chiba

全般的に操作が難解なフライトシミュレーターとは違い、このゲームはキーボードだけでプレイできるほどシンプルだ。実際には、SideWinder Force Feedback Proでプレイしてみたが、視界外にある目標の向きや状況を示す機能が働くため、敵を見失うことなく、ゲームがテンポ良く進行する。1930年代風のモノクロ映像を使った演出は映画で使い古された感があるが、軽快なBGMは好感が持て、会話調のナレーションが入るミッションブリーフィングは面白く仕上がっている。グラフィックの完成度は高く、用意されているシナリオが多いのも魅力的だ。

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

Wolfcub

飛行船とレシプロ機が行き交う大空で、空賊たちが暴れまわるという世界観は非常に魅力的だ。一風変わったメカニックのデザインだけでなく、デモムービーや音楽が一体となって独特な雰囲気を作り上げている。フライトシミュレーターのような難解な操作は必要とされず、グラフィック描画の軽さとも相まって、プレイすることに快感を覚えることだろう。飛行機を操る楽しさを存分に体験できるので、万人にお勧めできるタイトルだ。マルチプレイでの戦闘も良いが、やはりキャンペーンシナリオのストーリーが興味深い。

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

編集部が注目している新作を毎月取り上げ、4人がそれぞれの視点で複数の角度から評価・検証していくこのコーナー。多様な意見を掲載するので、ゲームを購入する際の参考にしてほしい。今回は、「QUAKE Ⅲ ARENA」のエンジンを搭載したアクションアドベンチャー「HEAVY METAL：F.A.K.K.2」や、フライトシューティング「Crimson Skies」など、4タイトルをピックアップした。

セクシーでグラマラスなブロンドの美女キャラクターを使って、多彩なアクションが楽しめるゲーム。細かい操作にもきびきびと反応してくれるので、操作感覚は快適そのものである。リアリティーを追求した某クロフト嬢の冒険とは違い、B級SF映画的な世界観が魅力となっている。また、顔の彫りがやたらと深く、アクの強い登場人物や、BGMで鳴り響くロックもこの世界観に見事にマッチしており、非常に気に入った。名作「ALONE IN THE DARK」の良い意味でのB級くささを連想させる良質な作品だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

完成度の高いアクションアドベンチャーである。内容的にはアクション要素が強く、トゥームレイダーシリーズに近い印象を受ける。剣や銃など、さまざまな武器を駆使して敵と戦うほか、棒によじ登る、ロープからロープへ飛び移るなど、多彩なアクションを楽しめるのが魅力だ。主人公の動きはしなやかで、単純な動作を見ているだけでも面白い。また、グラフィックの質が高く、特に建物や背景の美しさは秀逸である。ただし、英語のヒアリング能力がなければ物語の内容を理解できないので、日本語版の発売を期待したいところだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

各タイトルの平均点

	グラフィック	サウンド	操作感	総合評価
Rei from Chiba	8	9	7	8
Wolfcub	8	7	7	8
Epitaph	8	9	9	9
Legion	9	8	7	8
平均点	8.25	8.25	7.5	8.25

自由度が高いレーシングゲームである。コースを外れたり、横転したりしてもレースを続けることができるので、力強い4WDならではの豪快な走りが楽しめる。しかしながら、ゲーム自体は大味で、やり込むほどに新しい面白さが見つかるといったことはなかった。ゲームの奥深さが感じられなかったのは残念だ。グラフィックに関しては、最近のパソコンゲームの標準的なレベルだが、サウンドや車の挙動はかなり本格的に作られている。シミュレート性については及第点を与えられるだろう。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

起伏に富んだフィールドをダイナミックに走ることができるオフロードレーシングである。決められたコースにとらわれることなく、急角度の斜面を上り、大ジャンプでがけを飛び越えるなど、過激なドライビングによる強引なショートカットが可能となっており、むしろそれを楽しむゲームであるかのような印象を受けた。緻密なハンドルさばきを競うのではなく、豪快な走りを楽しむタイプの作品なので、操作感は大味だが、爽快感は得られる。また、難易度もそれほど高くはないので、レーシングゲームが苦手な人でも気軽にプレイできるはずだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	8	7	7	7	7
Wolfcub	8	7	7	8	7
Epitaph	7	7	7	6	6
Legion	7	6	8	8	7
平均点	7.5	6.75	7.25	7.25	6.75

高いシミュレート性を誇るレーシングゲームである。F1マシンのセッティングなど、かなりマニアックなところまで再現しており、リアルさを追求した作品という印象を受けた。F1というシビアな世界を題材にしているため、仕方のないことだが、一般車(特にFR車)を運転してお手軽にドリフトが決められるような派手さはない。エンターテインメント性を期待せず、内容の濃いレーシングシミュレーターをプレイしたい人であれば楽しめるだろう。なお、グラフィックとサウンドに関しては、一定の水準をクリアしている。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

実名のF1ドライバーが多数登場する本格派のレーシングゲームだ。ギア比やサスペンションの硬さなど、マシンのセッティング項目が数多く用意されている。また、天候やタイヤの磨耗によるグリップ力の変化がリアルで、開発者のこだわりが感じられる。シミュレーター色が濃い作品で、難易度は高いが、ステアリング補助機能などのサポートシステムが充実しており、初心者でも安心してプレイできるだろう。背景のグラフィックは美しく、実際のコースを忠実に再現しているが、演出面は少々寂しい。スタンドの歓声やBGMなどがなく、サウンド面が地味なのは残念だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	6	7	7	6	7
Wolfcub	9	8	6	9	8
Epitaph	7	6	7	6	6
Legion	7	6	6	8	7
平均点	7.25	6.75	6.5	7.25	7

一言でいうと、コンソールゲームの良さを取り入れたフライトアクションである。飛行機の操縦はとかくマニアックになりがちだが、この作品ではディテールを損なわない程度に簡素化されている。本格派のフライトシミュレーターとは違い、コンソールゲームの3Dシューティングのように気軽にプレイできるのだ。フライト系ゲームのビギナーから上級者まで、幅広い層のプレイヤーが楽しめるだろう。ミッション内容は、序盤は宝物を探して帰ってくるだけの簡単なものから、徐々に複雑なものになっていくが、そのあたりのゲームバランスが絶妙である。今月の一押しだ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1930年ごろを思わせるパラレルワールドを舞台に、架空の戦闘機を駆使した空中戦が楽しめる作品だ。世界観が凝っている上に、ゲームとしてのクオリティーも非常に高い。慣性がそれほど感じられない飛行感覚はリアルではないが、それが逆にキーボードでもプレイできるという操作性の良さを生み出している。そのため、アクロバット的な飛行を思う存分満喫することができるのだ。実写調のオープニングや機体のセッティング画面、ミッション途中に仲間から通信が入るシーンなど、細部まで作り込まれていて見どころは多い。多くの人にプレイしてほしい作品だ。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

	グラフィック	サウンド	マルチプレイ	操作感	総合評価
Rei from Chiba	8	8	8	9	8
Wolfcub	8	9	8	9	9
Epitaph	9	10	8	10	10
Legion	9	9	8	9	9
平均点	8.5	9	8	9.25	9

ベータテスト最速レポート
チャコの国産ネットワークゲーム体験記

文／チャコ

このコーナーでは、日本で開発しているネットワークゲームのベータテストに実際に参加して、その模様をお伝えしていく。今月はSo-netと「週刊アスキー」が共同で制作している「スレッジ・ブロウ」の2回目の体験記をお届けする。プレイヤーが育成するグラディエイターを戦わせるこのゲームで、チャコはどのような戦闘を繰り広げているのだろうか？

スレッジ・ブロウ編（その2）

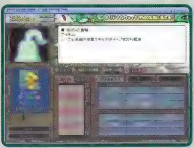
熟練グラディエイターに玉砕 初心者と戦ってようやく勝利

こんにちは、チャコです。先月号に引き続き、今回も「スレッジ・ブロウ」のベータテスト体験記をレポートします。夏休み中は外で遊んでばかりいたので（これを書いているのは8月下旬なんです）、スレッジ・ブロウのプレイは久しぶりです。

昼間にログインしてみたのですが、休み明けのせいか、日中にプレイする人はだいぶ減っていました。こんな時でも闘技場に残っている人たちは、それはもう最強に近いグラディエイターのオーナーばかりです。よく見ると、対戦回数も300回、500回は当たり前のすごい猛者が勢ぞろい。何事も経験と、負けを承知で私も闘技場に飛び込んでみたのですが、「完敗」と呼ぶにふさわしい勝負を体験することができました……。ひ弱なポーンが殴っても殴っても、相手にダメージを与えることはできずじまい。あまりの自分の弱さに情けなくなってしまいました。

見たこともない獣人系のクリーチャーにこてんぱんにのされた。打撃力が高い上、魔法のような特殊な攻撃も使いこなす。ポーンは最初に得られるクリーチャーだけあって、全体的に能力不足のようだ

勝てなければ面白くないので、私のターゲットは初心者らしい人に方向転換。かなりゲームプレイに慣れてきた人たちは、とにかく対戦をこなすことに重点を置いているようで、おしゃべりに時間を割いたりすることは少ないみたいです。しゃべっていないとさみしいタイプの私は、同じ初心者同士、ルールについて気が付いたことを教え合ったりしながら、ほのぼのと（ほそぼそと？）対戦をしました。



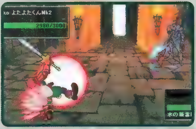
スキルを習得するだけでなく、変身もキャラクターの強化には重要な要素のひとつだ。複数のマトリクスを組み合わせることで、長所だけでなく弱点も強調されてしまうことがあるが、より有利な変身形態を目指して試行錯誤を繰り返そう

運良く勝つことのできた試合で、相手のクリーチャーマトリクス“獣眷属”属性をコピー。これと私のポーンの“剣術士”の属性を掛け合わせれば、ついにクリーチャーを変身させることができます！ 変身には1日かかるということなので、どんなクリーチャーが生まれるか楽しみにしてその日はログアウトしました。

1日たって結果をのぞいてみると……何ですか、このライオンは!? 私のポーンは、馬の体に獅子の頭を持つ“レオタウロス”というまったく別種のクリーチャーに生まれ変わっていました。人型でなくなってしまったのがちょっと残念ですが、前よりはかなり強そうです。早速新しくなったクリーチャーを連れて、私は対戦に向かうのでした。

手持ちのカードを探り合うスリリングな勝負

相手の出したスキル（技）と同じ色のガードによって相手をまひさせる“リペルド”を積極的に狙っていくのは、勝ちを確実にするためだけではなく、まさかの逆転劇を生み出すためにも大事なのです。でも、ガードばかりしていては相手にダメージを与えられません。そこで、相手はどんなスキルを持っているかを見極め、ここぞというところでリペルドを狙う必要があります。



魔道士系のクリーチャーには、精霊を召喚するスキルを持つものもいる。しかし、敵が持つ召喚生物のストック数分のダメージを、相手に与えるという特殊なスキルも存在する

相手のスキルが何色の属性なのかは、攻撃がヒットした時のグラフィックで分かります。HP（体力）の減り具合で技の威力もだいたい分かるので、相手の攻撃を受けた場合には、スキルの色属性と威力をチェックしましょう。相手に対して効果の高い攻撃は、ついつい多用しがちなので、ガードする側も成功確率が高くなります。相手の攻撃を巧みに同じ色で防御して、ダメージを無効化した上にリペルドを狙うのが勝利のかぎとなるのです。

それから、戦闘画面の右端にある3×4のマス目にも注目しておいてください。これは、スキルのグリッド設定と同じなんです。ただし、これは相手のグリッドを表しています。つまり、上9マスはセットしている技とアイテム、下3マスは左から“レイヤーチェンジ”“挑発”“クリーチャーチェンジ”となっています。

各フェイズでは、グリッドを欠かさずチェックしましょう。オレンジの丸が付いている所が、相手の選んだ技や防御の位置です。いちばん左下に丸が表示されたなら、相手はこのフェイズでレイヤーチェンジをしたことが分かります。まったく選ばれないマスがあれば、おそらくそこにはアイテムがセットされているのでしょう。相手にも同様にこちらの選択は見られています。鋭い相手なら、あなたの持っているスキルには何色がいくつあるか、すぐに見抜いてしまうはず。色ごとにきれいに「ここの列は赤スキル」なんて整理して入れている人は簡単に見破られてしまうので注意が必要です。スキルの色と、グリッドのセット状況、そして相手の癖をチェックして、勝つ方法を見いだしましょう。自分のグリッド配置を相手に読ませないために、時にはレイヤーチェンジをするのもいいかもしれませんね。

相手のスキルと右のグリッドに注目せよ。このフェイズで相手のジャイアントハウンドが繰り出したスキルは青属性で、グリッドでオレンジの丸がある位置にセットされている。こちらのクリーチャーは青スキルに対する耐性が高いのでそれほどダメージは受けない。スキルの威力と耐性は、画面左下に表示される3色の丸の中の数字で判断できる

最新ベータテスト情報

●「スレッジ・ブロウ」（ソニーコミュニケーションネットワーク）
http://www.so-net.ne.jp/sledgeblow/
※本誌2000年10月号の付録CD-ROMに収録した体験版で、ベータテストに参加可能。ただし、登録が必要（無料）。

●「クイズクイズ」（ネクソン）
http://www.quizquiz.ne.jp/
※上記ホームページからダウンロードできる体験版で、専用サーバーでのクイズ対戦が可能（無料）。

Copyright 2000 Sony Communication Network Corporation.
So-net、ソネット、So-netのロゴは、ソニー株式会社の商標または登録商標です。
Sledge Blow、スレッジ・ブロウ はソニーコミュニケーションネットワーク株式会社の商標です。

Play Online Exclusive Review

044 HEAVY METAL:F.A.K.K.2 (マルチプレイ非対応タイトル)
046 CARMAGEDDON TDR2000
047 リスクII 完全日本語版
048 4×4 EVOLUTION
049 XTOM 3D (マルチプレイ非対応タイトル)
050 RUNE

Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.140～p.142を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。

★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。

★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。

★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐にわたっております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさる際は、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

マルチプレイ非対応タイトルであることを表します。

主人公のJulie(右)。原作のコミックに登場するキャラクターより若く見える

25種類の武器とアイテムを駆使して複雑なマップを突き進め

ヘビーメタル・ファック2

「HEAVY METAL:F.A.K.K.2」は2000年9月号の特別企画(p.056)で紹介したように、アメリカンコミックを題材とした3Dアクションアドベンチャーだ。同系のゲームでは「トゥームレイダー」シリーズがあまりにも有名だが、ゲームスタイルについてもトゥームレイダーと同じ3人称視点を採用。美麗なグラフィックとアングラ(Under Ground)的な世界観で、プレイヤーを作品の中へと引き込むだろう。

バイオレンスとエロスを美麗なグラフィックで表現

「HEAVY METAL:F.A.K.K.2」(以下、FAKK2)は、「QUAKE Ⅲ ARENA」のゲームエンジンをベースにして開発されており、人物やモンスターのモデリング、レベルデザインなど、いずれもクオリティーの高いグラフィックで表現されている。ただし、ゲーム内容は、3Dシューティングというより「トゥームレイダー」に近く、キャラクターの多彩なアクションを楽しみながら、複雑な地形を踏破し、難解な攻略ルートを突き進んで行くことになる。

主人公のJulieは、悪の下僕であるGithの邪悪な野望から安息の地エデンの平和を守るため、1人で戦いに赴く。ストーリーは非常にオーソドックスであるが、主人公やモンスターのデザインをはじめ、ゲームの世界観は大変個性的だ。原作のコミックについては、イギリスのトップアーティスト、サイモン・ビズリーがデザインを担当したことで話題となったが、ゲーム版のFAKK2は、性的アピールの強い原作の世界観をうまく生かしている。ゲームの宣伝キャッチコピーにも「バイオレンスとエロスの饗宴!」とあるように、ゲーム中にはセクシーなビジュアル表現が多く登場する。例えば、主人公のコスチュームはゲームの進行に従って4段階に変化するのだが、パワーアップするにつれて露出度が増していく。イベントシーンを注意して見ていると、主人公のバストが手の動きに合わせて揺れるなど、細かな演出の中に開発者のこだわりが見られる。

もちろん、このゲームの魅力はそれだけではなく、優秀なシステムによってゲームそのものが面白く仕上がっている。ゲームを先に進めるためには、キャラクターが持つ多彩なアクションを臨機応変に活用しなければならないなど、パズル的要素が色濃く前面に押し出されており、小手先だけのアクションだけでなく、頭脳を駆使したプレイスタイルが要求される。

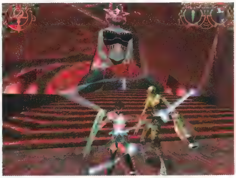
ストーリーの進行に伴って武器はパワーアップする

多彩なのはキャラクターのアクションだけではない。主人公が使用する武器についても、剣や銃といった一般的な装備はもちろん、スリング(投石機)や時限爆弾など合計25種類の武器/アイテムが登場する。ストーリーが進むにつれて、炎や稲妻が出る剣や弾が爆発するスリングなど、強力な武器が手に入るのだ。また、武器は目の前の敵を倒すためだけではなく、フィールド上の障害物を破壊したり、足場を確保するためにロープを切断したりして、進行ルートを切り開く際にも活用する。

敵を攻撃する場合、各武器には相性があり、それを見極めないと効果的な攻撃ができない。具体的には、遠くの敵にはスリングや銃、近距離では剣、固定された目標物には時限爆弾というように使い分けるのがいい。剣を使った攻撃については、マウスの右ボタン、左ボタンをタイミング良く押すことで、鮮やかな連続技を発生させることができ、対戦格闘ゲームのようなそう快感を味わうことができる。なお、銃やバズーカなど便利な武器に限っては、弾数が非常にシビアに設定されているので、無駄弾を使わないようにしなければならない。その武器が必要な場面で弾切れとなると、ゲームの攻略が極めて困難になる。

武器の使い方や個々のアクションがあまりにも多彩なので、一見すべてを的確に操作するのは難しいように思うかもしれないが、その点は心配する必要はない。ゲームの序盤でトレーニングルームが登場し、ステップアップ方式で思う存分、アクションや武器の使い方が練習できるようになっている。そこで、じゅうぶん操作に慣れるまで練習してから、先に進めばよい。

登場するモンスターの種類は多く、体当たり攻撃を仕掛けてくるゴリラタイプ、空を舞う昆虫タイプなど、オリジナ



ゲームの中盤以降になると、力技では倒せない強敵が出現する。敵の弱点を素早く見抜き、武器を切り替えて対応しよう

Julieのコスチュームはストーリーの進行に伴って、カラフルに変化する

体験版

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	Ritual Entertainment社
発売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	PentiumⅡ 300MHz以上 (PentiumⅡ 400MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上(128MB以上推奨)
ビデオ	8MB以上のメモリーを搭載したOpenGL対応ビデオカード
HD容量	30MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows 95/98対応サウンドカード
対応API	OpenGL
発売時期	2000年10月20日

Heavy Metal is Copyright © 2000, and a registered trademark of Metal Mammoth Inc All right reserved. F.A.K.K.2 is Copyright © 2000, and a trademark of Kevin B. Eastman. All right reserved. The Ritual Entertainment logo is a trademark of Ritual Entertainment. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 2000 Gathering of Developers, Inc. All rights reserved.

リティー溢れるクリーチャーが次々にプレイヤーを襲ってくる。また、それぞれのモンスターは複数の攻撃パターンを持っており、近距離と遠距離で攻撃方法を変えてきたり、敵の種類によっては複数で同時に襲いかかってきたりしてプレイヤーを苦しめる。雑魚キャラだからといって侮っていると、あっという間にやられてしまう。敵の種類によって、プレイヤーも戦法を工夫する必要があるだろう。

指先よりも頭を使って重要アイテムを見逃すな

FAKK2のフィールド上にはさまざまな仕掛けが用意してあり、一見行けそうにない場所へも何かしらの移動手段が存在し、ロープを登ったり、壁伝いに移動したりすることでそこに到達できる。一般的に、そういった見落としがちなルートには、ストーリーの進行にかかわるイベントや重要アイテムが用意してあることはないのだが、このFAKK2ではそういったルートに強力な武器が置いてあることがある。従って、各ステージごとに周りを注意深く見渡して、移動できそうな場所はすべてチェックすることをお勧めする。

また、ボス級のモンスターと戦う際にも、注意が必要だ。ボス級のモンスターになると、雑魚キャラとは異なる高度なAIによって複雑な動きを見せる。プレイヤーとの距離によって攻撃方法を変えてくるのはもちろん、プレイヤーが物陰に隠れると、動物のような動きで探索したりする。それだけでもじゅうぶん厄介な存在であるのだが、それ以上に困ったことに、選択する武器によっては敵にダメージを与えられるものとそうでないものが存在する。ゲーム序盤に登場するモンスターを例に挙げると、時限爆弾以外の攻撃は一切受け付けない上に、プレイヤーが視界に入ると即死攻撃を行い、近距離では毒液を吐いて体力を奪ってくる。このように説明すると、ボスを倒すのが非常に困難に思うかもしれないが、ボスには弱点や行動パターンが存在するので、攻略法を発見すれば一定のパターンで簡単に倒すことが可能だ。ここで例に挙げた、序盤に登場するボスに関しては、視界外から接近して時限爆弾を設置し、ダメージを与えた時に登場する雑魚キャラをボスの視界外になる物陰で片づける。続いて、再びボスが背を向けた時に接近して攻撃するというパターンを繰り返すだけで楽に倒すことができる。要するにボスを倒すのにも、指先のテクニックよりも、攻略パターンを考える頭脳に重きが置かれているのだ。（曽我英幸）

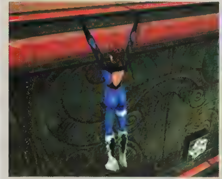
このような途方もない高さでも、何かしらのルートが隠されていることがある。途中であきらめず、いろいろなアクションを試してみるのが、FAKK2の面白さの一つだ

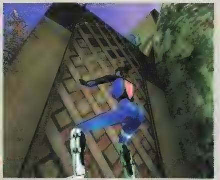
グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★☆
操作感	★★★½☆
総合評価	★★★★☆

FAKK2をプレイする上で重要となる基本アクション

本文中で説明したように、FAKK2でゲームを進行させるためには、登場するモンスターを倒すだけでなく、高低差のある場所を移動したり、断がい絶壁のわずかな足場を移動したりするアクションが重要となる。ここでは、FAKK2で使用する主なアクションを紹介する。

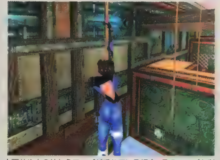
よじ登り





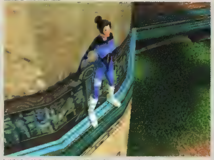
ジャンプだけでは移動できない場所へよじ登りたい場合、手が届けばそこから上がることができる。最も多用するアクションなので、スピーディーな移動ができるようにしておきたい。また、どう見ても登ることができそうにない高い足場を発見した際には、その周りの壁を注意して見ると、よじ登れる場所があるはずだ

ロープ



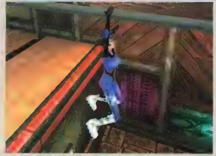
天井や木の枝からロープが垂れている場合、そのロープを利用して上に登ることができる。ロープに向かってジャンプするだけで登れるが、続けてジャンプキーを押すことでさらに上へ移動できる

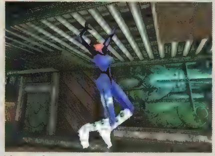
壁伝いの移動



断がい絶壁にわずかな足場があった場合、通常の前進移動は無理だが、壁を背にして平行移動すれば、その先に行くことができる。落ちると即死するような場所が多いため、直前にセーブするべきだろう

つかまり移動





"よじ登り"に似ているが、よじ登れるほどの足場がない場合や、壁にちょっとした出っ張りがある場合に、つかまったままの状態で移動キーを押せば、そのまま横方向へ移動ができる。同様に、パイプやうんていにつかまって移動することもできる

カーマゲドン TDR2000

伝説のバイオレンスカーアクションが蘇る(よみがえ)
問答無用のデスレースを生き残れ!

吹き飛ぶ車体に飛び散る血潮、邪魔するやつはすべて破壊せよ。武装を満載した車で縦横無尽に走り回る「CARMAGEDDON TDR2000」では、そんなルール無用のデスレースがプレイヤーを待ち受けている。己の自由を勝ち取るため、無力な住人をも犠牲にして、ひたすら突き進むのだ!?

あらゆる手段でレースに勝利し封鎖されたスラムから脱出せよ!

容赦のないどぎつい演出で話題となった「CARMAGEDDON」シリーズの最新作、「CARMAGEDDON TDR2000」(以下、TDR2000)が発売された。TDR2000は、その原点であるバイオレンス映画『DEATH RACE 2000』(日本では1977年に『デス・レース2000年』として公開)の世界観をより忠実に再現したものとなっている。核兵器によって汚染された21世紀の未来で、権力者によって巨大な壁で覆われてしまったスラム都市から脱出するため、プレイヤーはルール無用のデスレースに勝利し、さまざまなミッションをクリアしていかなければならないのだ。

フリープレイでは、決められた制限時間内にチェックポイントを通過しさえすれば、後はどんなことをしても構わない。道路から飛び出してコースをショートカットすることはもちろん、

Tabキーを押せば、いつでもこのマップ表示に切り替えることができる。自分の位置のほか、ライバルカーの位置、次の目標ポイントも分かるので、全体の状況を把握したいときに便利だ。左上にはゲーム画面も表示されており、このままプレイを続けることも可能だ

マルチプレイでは、ライバルカーの横を狙ってぶつかっていこう。うまくひっくり返せば、数秒間無防備状態にすることができる。そこに武器をたたき込めば、比較的楽に倒すことができるのだ

TDR2000のプレイ画面。左上にはレーシングゲームに欠かせないスピードメーター、右下にはレーダーが表示されている。この二つをチェックしながら走るのがこつだ。画面上部には、残りの制限時間、倒したライバルカーの数、仕留めた住人の数が表示されている

ライバルカーを横から攻撃して破壊するもよし、歩道にいる無防備な住人をはねとばしてボーナスを稼いでもよしと、まさにやりたい放題である。腕に自信があるならば、己の衝動の赴くままにあらゆるものを破壊していくのもありだ。勝利条件は、だれよりも早くゴールにたどり着くというオーソドックスなもの以外に、敵の車をすべて破壊する、町の住人を一掃するといった、このゲームならではの過激なものもある。

キャンペーンでは、多種多彩なアイテムを駆使しながら、決められた目的を達成していくことになる。その内容も、フリープレイに負けず劣らず乱暴なものとなっている。例えば、最初のHOLLOWOODミッションでは、プレイヤー自らがおりを破壊して逃がした機械仕掛けのサメを、強力な武器を入手して倒し、その部品の一部を使ってゴリラロボットを動かして、都市の外周を囲む壁を破壊させるという、奇想天外な展開が待ち受けている。しかし、このTDR2000自体の内容からして一般常識から逸脱しているため、こんな演出にもなぜか納得させられてしまう。あまり深く考え込まずに、気軽に楽しむのに向いた作品に仕上がっているのだ。

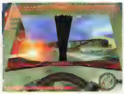
サウンド関係の充実ぶりも要チェック

TDR2000のマルチプレイでは、8人までが同時に対戦できる。単純なレースだけでなく、プレイヤー同士で車をぶつけ合って破壊するFree For All、1人のプレイヤーをほかの全員が追い回すFox 'n' Houndなど、全部で六つのゲームモードが用意されている。どれも遊びごたえたっぷりの、CARMAGEDDONらしい過激さにあふれたものばかりなので、すぐには遊び尽くせないだろう。

最新のハードウェアにも幅広く対応している。Force Feedback対応のコントローラーでプレイすれば、敵の車や壁にぶつかったときに振動が伝わり、興奮を高めてくれる。また、EAXに対応しているなど、サウンド関係も充実している。実際、水中やトンネルに入った時には反響音が変化し、より臨場感があるプレイが楽しめた。BGMもゲーム性に合わせてハードロック調の激しいものが用意されており、プレイヤーを残虐なレーサーへと変貌させるのに一役買っている。サウンドにこだわるゲーマーなら、見逃すことのできないタイトルだと言えるだろう。

筆者は、現実の世界ではゴールド免許を持つ優良ドライバーなのだが、TDR2000の中では、免停どころでは済まされないような運転を平気でしてしまった。そして、それが今までにない楽しさであったことも、また事実である。あらゆる人にお勧めできるという内容ではないが、良識あるが故にストレスをため込んでいる人には、今までに感じたことのない楽しさを与えてくれる1本となることだろう。ただし、くれぐれもこういった運転は、ゲームの中だけにしておいていただきたいものだ。 (M-husky)

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★★★
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★★☆



9種類のカメラモードのうち、最も迫力のあるプレイが楽しめるのはこの車内視点である。左前方に赤く光っているスパナは、パワーアップアイテムの一つだ。ターボやタイヤの性能が上がるほか、映画『007』シリーズのボンドカーさながらの武器が多数用意されている

42種類用意されたバラエティー豊かな車たち

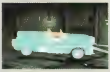
ドラッグカーのような鋭いシルエットのものから、車全体が車輪のように回転して進むちょっと変わったものまで、TDR2000に登場する車は全42種類。しかも、それぞれに車重や馬力が設定されているほどの凝り様だ。当然、小回りが利くかどうかや高速域での安定性など、数字に表れない能力も車ごとに決まっている。この中から、自分に合った1台を見つけ出すのも、楽しみの一つだ。以下に、一部の車を紹介しよう。

Vlad

The Wheel

The Vulture

Bumble Bee



Stormbringer

The Mecha

Information

開発元	SCi社
販売元	M3エンタテインメント株式会社
発売元	株式会社ズー
問い合わせ先	株式会社ズーユーザーサポート 0268-38-1561
価格	8,800円
OS	Windows 95/98
CPU	PentiumII 266MHz/K6-2 300MHz以上 (PentiumIII 500MHz/Athlon 500MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Direct3D対応のビデオカード (VRAM 8MB以上、32MB以上推奨)
HD容量	410MB以上
CD-ROMドライブ	8倍速以上
サウンド	DirectX 7に対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	×
発売時期	発売中

© 2000 SCi(Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved.
Carmageddon is a registered trademark of SCi(Sales Curve Interactive).
SCi & TDR 2000 are trademarks of SCi(Sales Curve Interactive).

RISK II

40年を超える歴史を誇る
名作ボードゲームが完全日本語版で登場

リスクⅡ

完全日本語版

ボードゲームとして世に送り出された「RISK」をパソコンゲーム化した「リスクⅡ」。グラフィックは地味ながら奥深いゲーム性を完全再現することに成功しており、その面白さは保証付きだ。世界を舞台にしたこの大規模な陣取りゲーム、一度遊べば病みつきになること間違いなし！

これがゲームのメイン画面。どこを攻め、どこを守るのかを見極めることが重要である。一つの失敗が敗北への道に一気につながってしまうこともある。この悩ましさこそがリスクⅡの妙味である

基本は陣取りゲーム ルールはシンプルで初心者も安心

「リスクⅡ」は、約40年間もの間、全世界で遊ばれ続けているボードゲームの古典「RISK」(以下、ボード版)をパソコンゲーム化した作品だ。約40地域に分けられた世界全土を舞台に、プレイヤーは統治者の1人となって、ほかの勢力(最大で7勢力)との領土拡張戦争を繰り広げていく。

リスクⅡは、戦術を問われるような難解なシミュレーションではない。統治者といっても、特定の国を率いるという設定ではなく、各勢力は単純に赤組、白組といった色による分け方をされている。また、指揮下の部隊の種類分けもなく、単純にその数が問われる仕組みだ。支配地域を拡大するには、自勢力の部隊を隣接地域に送り込み、相手部隊を全滅へと追い込めば良い。これを繰り返し、一定条件(例えば、全土の60％を占領するなど)を満たした勢力が勝者となる。極めてシンプルな陣取りゲームだが、複数勢力が入り乱れているため、そう簡単にはいかない。特定勢力だけに目を向けていると第三者から思わぬ横やりが入り、壊滅的な打撃を受けてしまうのだ。

戦闘自体もシンプルで、双方がさいころを振り、小さい目を出した勢力の部隊が取り除かれていくというシステムだ。運の要素が大きいものの、大部隊で攻め込めば同時に振れるさいころの数が多くなり、展開は有利になる。持っている領地の広さによって一定数の部隊が毎ターン追加され、さらに各大陸(北アメリカ、アジアなど)を完全占領している場合は、ボーナスとして追加される部隊の数が増加する。この完全占領という要素が、リスクⅡにおける最重要ポイントとなる。また、新たな地域を占領するとリスクカードが手に入り、3枚のカードを組み合わせることで追加部隊を獲得することができる。

戦い方が大きく変化する新ルール “セイムタイム・リスク”

リスクⅡでは、ターン制のボード版を忠実に再現した“クラシック・リスク”のほか、“セイムタイム・リスク”がプレイできる。各勢力が順番に行動していくクラシック・リスクに対し、セイムタイム・リスクでは全勢力が同時に侵略行動を計画し、一斉に行動を開始するため、読み合いの重要性が増してくる。さらに、セイムタイム・リスクでは複数の地域から一つの地域に同時侵略することが可能となっている。どちらが面白いかは人それぞれだろうが、戦い方自体が大きく変化するので、ボード版経験者も新鮮な感覚で楽しめるだろう。

コンピューター相手に戦うシングルプレイ、インターネットもしくはLANを利用して複数人数での対戦を楽しむマルチプレイのほか、1台のパソコンを使って複数人数で遊ぶホットシートの3種類のゲームモードが用意されている。さらに、シングルプレイにはトーナメント戦も用意されている。コンピューター相手に戦うのであれば、1回のプレイ時間は約1時間。気軽にプレイできるため、つい何度も繰り返し遊んでしまう。ただし、コンピューター相手のプレイだけではどうしてもワンパターンになってしまう。そうなったら、ぜひともマルチプレイに挑戦してもらいたい。難易度も面白さも、確実にアップするはずだ。筆者は恐らく、ずっとリスクⅡをインストールしたまま、暇を見てプレイし続けるに違いない。

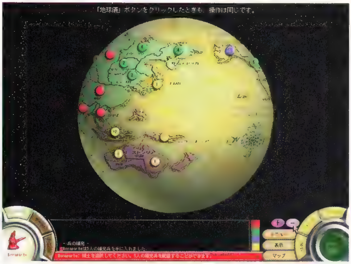
(曽我部悦承)

戦闘はさいころ勝負。大部隊で攻め込めば当然有利になるが、運次第で大敗北を喫してしまう可能性もある

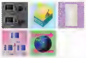
項目	評価
グラフィック	★★½
サウンド	★★
マルチプレイ	★★★★½
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

世界中で愛されているRISKとは？

RISKとは、1959年にParker Brothersから発売されたボードゲームである。発売から40年が経過した現在でも愛好者は多く、世界大会が定期的に開かれているほどだ。だれもが理解できる単純なルールでありながら、その戦術性は非常に高く、全世界で数百万セットの売り上げを記録している。プレイスタイルの差が顕著に表れるため、プレイヤー同士の奥深い駆け引きを楽しむことができるのである。



リスクⅡは完全日本語化されており、チュートリアルも日本語音声で案内してくれるため、非常に分かりやすい。もともとシンプルな仕組みのため、だれでもすぐにプレイを開始することができる



Information

開発元	ハズブロー・インタラクティブ／Microprose社
発売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	7,800円(予定)
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上(MMX Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	800×600ドット、16ビットカラー以上に対応し、2MB以上のメモリーを搭載したビデオカード(4MB以上推奨)
HD容量	70MB以上(160MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(16倍速以上推奨)
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	2000年10月予定

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.
MicroProse is a trademark of Hasbro. All other trademarks are property of their respective holders.

土煙を舞い上げて突進するオフロードレーサーたち。操作はキーボード、ジョイスティックのほか、ハンドルコントローラーもサポートする

4×4 エボリューション

10台の日本車が登場する オフロード版グランツーリスモ

「4×4 EVOLUTION」はその名のとおり、4輪駆動車を運転するレーシングゲームだ。マイクロソフトの「Monster Truck Madness」シリーズよりもシミュレーター色が強いゲームで、登場車種がすべて日本製の市販車というのが新鮮である。高低差のあるコースを疾走したり、急こう配を力強く駆け上がるさまは、オフロード系のカーマニアも納得のいく仕上がりだ。

トヨタと日産の実車データを使ってモデリング

「4X4 EVOLUTION」は、オフロードトラックまたはRV(Recreational Vehicle)にカテゴライズされる自動車が登場するレーシングゲームで、日産車が2台(Pathfinder LE、Xterra)、トヨタ車が8台(Lexus LX470、Lexus RX300、4-Runner Limited、4-Runner SR5、Land Cruiser、RAV4、Tacoma、Tundra)の計10台に乗って、広大な自然を舞台にしたレースが楽しめる。車のモデリングは、一部の車種を除き、ほぼすべてメーカーから提供されたオフィシャルデータを基に行われており、車体のプロポーションは、実写映像に見えてしまうほどリアルに仕上がっている。

一方、ドライビングのリアリティーについては、「アーケードゲームとシミュレーターの中間くらいに設定している」とのことである。オフロードレーシングとして有名なタイトルの中に、マイクロソフトの「Monster Truck Madness」シリーズがあるが、あちらはエンターテインメント性に重きを置いたゲームで、プレイ感覚がやや大味であった。4X4 EVOLUTIONは、ゲーム性を引き締める意味合いから、シミュレーター的な要素も配合していると思われる。登場する車は、見掛けのリアリティーだけでなく、挙動に関連する性能値や各種物理パラメータも実車に極めて近くなるように調整が行われている。本作に登場する車に乗ったことがある読者は、その乗り心地が自分の車と同じかどうかを比較してみるといい。

飛行場の中に設けられた特設コースをコクピット視点にて爆走中。滑走路から飛行機が飛び立つなど、細かい演出が見られる

PC／DC／Macで同時に対戦が可能

ゲームに登場するコースは全部で16種類。天気は晴、霧、濃霧、雨、雪の5種類、時間は昼、夕暮、夜、暗闇の4種類が用意されている。ベータ版で評価したため、どういう形で提供されるかはまだ不明だが、コースエディットや車のエディット(スキンやモデルの自作)も可能になるらしい。

四輪駆動車といえば、走行中に舌をかんでしまいそうな、アップダウンの激しい荒れ地や悪路を走るのが魅力の一つとなっているが、登場するコースはすべて起伏が激しくて、変化に富んでおり、オフローダーたちのチャレンジ精神をあおるデザインとなっている。また、コース中に設置されたチェックポイントさえ通過すれば、四輪駆動車特有の突進力を生かして、道なき道を突き進み、コースをショートカットする裏技も許される。本作はシミュレーター風の要素が多く盛り込まれているが、コースデザインにさまざまな工夫を加えることで、ゲームならではの面白さを数多く提供しているように感じられる。

レースモードは、コースのセッティングを自由にカスタマイズしてレースが楽しめる"クイックレース"、コースレコードを競う"タイムアタック"、仮想ドライビングライフを楽しめる"キャリア"の3種類がある。キャリアモードでは、チャンピオンシップに参加して各レースを走り抜き、稼いだ賞金で改造パーツを購入し、マイカーをパワーアップしていくという内容で、PlayStation用ソフト「グランツーリスモ」をほうふつさせる。

マルチプレイに関しては、同時プレイ人数は未定(8人以上)だが、インターネットとLANの両方をサポートし、さらにWindows版、Mac版、そしてDreamcast版の三つの異なるプラットホーム同士での対戦を可能にしている。プラットホームの垣根を超えて対戦ができるということは、それだけプレイヤー人口が多くなるということでもあり、これまで発売されたどのレーシングゲームよりも、ホットなバトルが展開されそうだ。Dreamcast版は2000年9月上旬時点、日本で発売される予定が無いが、アメリカのDreamcastユーザーとの対戦が楽しめそうだ。

(トライゼット 西川善司)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★☆☆
マルチプレイ	★★★★☆
操作感	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆

スタート直後は大混戦で、クラッシュシーンが続出する。ただし、自動車メーカーからの指示で、ダメージを受けた車のボディが破損することはなく、常に美しい状態を維持する

トヨタ／Land Cruiser

ランドクルーザーの中で、最もスタイリッシュとの呼び声が高い100シリーズ。4,663cc水冷V型8気筒DOHCエンジン搭載で235馬力のパワーを有する

トヨタ／Lexus RX300

日本名はハリアー。"オールラウンド・スポーツ・ドライビング"をコンセプトにした人気モデル

トヨタ／RAV4

2,000cc、127馬力は決してパワフルとはいえないが、カジュアルオフローダーには人気の高い車種で、ホンダCRVと肩を並べる

日産／Pathfinder LE

日本名はテラノ。走行状況に応じた前後のトルク配分を可能にする"電子制御トルクスプリット4WD機構"を採用している

日産／Xterra

日本名はテラノ・レグラス。価格帯的にはテラノよりも上だが、性能的にはほぼ同等

Information

開発元	:Terminal Reality社
発売元	:株式会社P&A
問い合わせ先	:株式会社P&A 042-525-9501
価格	:未定
OS	:Windows 95／98
CPU	:Pentium 166MHz以上
メモリー	:32MB以上
ビデオ	:8MB以上のメモリーを搭載したDirect3D対応ビデオカード
HD容量	:未定
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectX 7以降に対応したサウンドカード
対応API	:Direct3D
発売時期	:2000年秋

4x4Evolution, the 4x4Evolution logo, Terminal Reality and the Terminal Reality logo are trademarks of Terminal Reality Inc.
Copyright © 2000 Terminal Reality Inc. All Rights Reserved.

頭の中が真っ白になるまで撃ちまくれるシューティングゲームが登場

エックストム 3D

PCゲームでシューティングゲームというと、「QUAKE Ⅲ ARENA」や「UNREAL TOURNAMENT」に代表される3Dシューティングが主流である。しかし、戦闘機を操り次々と現れる敵を撃ち落とす、オーソドックスなシューティングゲームにも根強いファンがいる。オメガ・ミコットから発売される「XTOM 3D」は、そんなシューティングゲームファン待望の作品だ。

機体ごとの特徴を生かし次々と現れる敵を粉砕せよ

オメガ・ミコットのPCゲーム参入第1弾となる「XTOM 3D」は、韓国のJAMIE SYSTEM DEVELOPMENT社が開発した縦スクロールタイプのシューティングゲーム。日本語版をリリースするに当たって、ゲーム中の表記を単純に日本語化しただけでなく、BGMなども新たにアレンジされる予定だ。縦スクロールといっても、上から下へと背景が流れるだけの2Dスクロールではなく、地形や敵は3Dで描画され、ダイナミックに視点が切り替わる。

ゲームスタート時に、性能の異なる3種類の機体(XTOM、WARLOCK、VX-MKII)の中から使用する機体を選んで出撃することになる。攻撃方法は3種類あり、プライマリーウエポン、ため撃ち(プライマリーウエポン発射ボタンを一定時間押したままにしてから離す)、そしてセカンダリーウエポンである。XTOMとVX-MKIIのセカンダリーウエポンは回数限定のメガクラッシャーだが、WARLOCKでセカンダリーウエポンボタンを押すと、プライマリーウエポンの種類が変更される。このように、それぞれの機体の攻撃には大きな特徴付けがなされているのだ。

XTOM 3Dでは、得点が経験値と連動するシステムになっている。経験値がたまると攻撃レベルが上がり、より強力な攻撃ができるようになる。素早く攻撃レベルを上げるためには、敵の出現パターンや、得点アイテムが出現する場所を覚えることが重要だ。また、敵にやられてしまうと攻撃レベルが1段階下がってしまうので、敵の攻撃がきつい場所では、惜しまずにメガクラッシャーを使っていきたい。このあたりは、オーソドックスなシューティングゲームのシステムなので、すぐに慣れることができるはずだ。

唯一不満が残るのは、ゲーム中の視点についてである。各ステージの最後にはボスが待ち構えており、激しい戦闘が繰り広げられる。しかし、対ボス戦の視点の中には、ややプレイしづらいものもある。また、視点が移動するときの画面スクロールに自機が引きずられて、画面がスクロールしなければ避けれたはずの弾に当たってしまうことがある点もいただけない。迫力を出すための演出とはいえ、画面スクロール中は敵の攻撃が止むなどの配慮が欲しかったところだ。

このような視点では、上下方向の移動の操作が普段と逆になる。慣れてしまえば問題無いが、最初のうちは戸惑うこともあるだろう

非力なマシンでも快適 2人同時プレイも可能

XTOM 3Dはマルチプレイには対応していないものの、2人同時プレイが可能となっている。もちろんジョイパッドにも対応しているので、使い慣れたコントローラーでプレイすることもできる。使用するキーは、オプションの中で詳細に設定できるので、キーボードを使って2人同時プレイする場合も、お互いの体が邪魔になるようなことはないはずだ。

また、特筆すべき点として、非力なマシンでも快適にプレイできることが挙げられる。XTOM 3Dは、地形や敵が3Dで描写されているにもかかわらず、推奨されるマシンスペックが非常に低い。実際、筆者のサブマシン(Celeron 566MHz、Riva TNT搭載のビデオカード)でプレイしてみたが、フレーム落ちや処理落ちなども無く、快適にプレイすることができた。これならばちょっと古めのPCはもちろん、最近のものであればノートパソコンでもスムーズにプレイできるだろう。ビデオカードをはじめ、高いマシンスペックを要求されることが多い最近のPCゲームの中にあって、XTOM 3Dはほとんどのマシンでストレス無くプレイできる、貴重な1本と言えるだろう。

若干不満な点はあるものの、XTOM 3Dは自機を強化していく充実感と、敵の攻撃を寸前で避け、派手な攻撃で敵を撃ち落とすそう快感という、シューティングゲーム本来の楽しさをじゅうぶんに感じさせてくれる。シューティングゲームが好きな人なら、ぜひ一度プレイしてほしい。 (M-husky)

画面奥にいるのは2面のボス。通常弾のほかに、魔法陣を使った有効範囲の広い攻撃も仕掛けてくる。聖霊と暗黒霊の戦いの後に発展した、人間の国家同士の争いがストーリーの背景にあるので、SF的な要素だけでなく、こういった魔法をモチーフにした演出もある

グラフィック	★★★☆☆
サウンド	★★★☆☆
操作感	★★★★☆
総合評価	★★★☆☆

各機体の特徴を把握せよ

効率よく得点(=経験値)を稼ぐには、各機体の特徴を知る必要がある。ここでは、それぞれの機体の特徴を紹介しよう。

XTOM

XTOMは、敵に接近すると自動的にバルカンで攻撃してくれる。敵の耐久力が低い序盤ステージでは、雑魚の体当たりを防いでくれるので、初心者にお勧めの機体だ。

WARLOCK

WARLOCKの特徴は、プライマリーウエポンの種類を切り替えられることだ。しかし、メガクラッシャーを使うことができないので、火力不足に悩む場面もある。敵の弾を防ぐ弾幕を張れるので、2人同時プレイでのサポート役に適しているだろう。

VX-MKII

VX-MKIIは、攻撃レベルが低いうちは苦戦するが、攻撃レベルが上がるたびに、自機と同じ攻撃力を持つ僚機がオプションとして付く。僚機はため撃ちも同時に行ってくれるので、頼もしい味方となる。

画面左上には、選択したパイロットの画像と得点、現在の攻撃レベルと経験値メーターが表示されている。画面左下のアイコンは、セカンダリーウエポンのメガクラッシャーの残弾数だ。画面中央のアイテムを取ると、無誘導またはホーミングミサイルが発射されるようになる

2人同時プレイの場合、画面内に両方の機体がいる必要があるため、左右に移動できる範囲が狭くなりやすい。プレイヤー機同士が比較的近くで行動すれば、移動範囲が制限されることはない

このゲームはマルチプレイ非対応タイトルです

Information

開発元	JAMIE SYSTEM DEVELOPMENT社
発売元	オメガ・ミコット株式会社
問い合わせ先	オメガ・ミコット株式会社 03-5776-0571
価格	3,500円(予価)
OS	Windows 95/98
CPU	MMX Pentium 200MHz以上(Celeron 300MHz以上推奨)
メモリー	64MB以上(96MB以上推奨)
ビデオ	DirectX5対応のビデオカード(3Dアクセラレーター必須)
HD容量	100MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上(16倍速以上推奨)
サウンド	DirectX5対応のサウンドカード
対応API	OpenGL
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	2000年10月下旬

©1999 Company.All Rights Reserved.
JAMIE SYSTEM DEVELOPMENT Co.,LTD / 2000 Omega Micott Inc.
for Japanese version all right reserved.

ルーン

勇敢なバイキングの戦士となって迫りくるモンスターたちをなぎ倒せ

3DアクションアドベンチャーI「RUNE」は、アクションよりも、頭を使うことが強く要求される作品だ。「UNREAL TOURNAMENT」エンジンを採用しており、美しいグラフィックで描かれた多種多様なステージで、スリリングな冒険を楽しむことができる。

3種の武器と“Rune”で可能になる多彩な攻撃

「RUNE」は、北欧神話をベースにした世界で暴れ回ることができる3Dアクションアドベンチャーである。プレイヤーは、バイキングの戦士“Ragner”となって、なぞとトラップに満ちた、モンスターたちのひしめくステージを攻略していく。ステージは“Hel”“Mountain”“Thorstadt”の3種類が用意されており、どれからでも始められる。

主人公Ragnerの基本攻撃手段は、剣、こん棒、おのによる3タイプの直接攻撃。武器のタイプごとに、それぞれ複数種類の武器が用意されており、タイプ別に1本ずつ持ち歩くことができるようになっている。各武器は、それぞれ特定の敵に効果的だったり、特定の場所で有効に活用できたりと固有の特長を持っているので、状況に応じて使い分けることが重要になる。武器の入手は、フィールド上に落ちているものを拾うのが基本であるが、倒した敵が持っていた武器を奪うことも可能だ。

武器以外の装備品としては、盾がある。盾は攻撃を受けるごとに耐久度が下がり、一定以上のダメージが蓄積されると壊れてしまう。従って、盾についても、次々と新しいものを見つけて取り換えていく必要がある。

攻略のポイントとなるのは、“Rune”という神の力だ。これはRagnerが使える魔法のようなもので、使用すれば一定時間Ragnerの防御力が上昇すると同時に、武器を振ったときにさらなる攻撃能力が追加される。この追加攻撃には、広範囲に衝撃波を発生させるものや、前方に無数の岩石群をぶつけるものなど、多種多様な効果が用意されており、武器によってその効果は変わるのだ。新しい武器を手に入れた際、どのような追加攻撃が放たれるかを試すのは、非常に楽しい。ただし、Runeの使用量には限りがあるので無駄遣いは禁物。いつ、どの武器で利用するのかを見極めることが大切だ。

ステージ“Thorstadt”は、バイキングの集落地帯。敵の数が多いので、苦戦することは必至だ。なお、画面左の赤いゲージが体力、画面右の黄色いゲージがRuneの量を示している

見つけにくい進行手順は試行錯誤して解明せよ

プレイヤーの前に立ちふさがるのは、敵キャラクターだけではない。それよりも、各ステージに設置された仕掛けやトラップこそ、真の敵だと言っていい。本作では、すんなりと先に進める場所はほとんど無い。進路を切り開くためには、フィールド内に仕掛けられたなぞを解明していかなければならないのである。“レバーを動かすと、近くの扉が開く”というような単純な仕掛けもあるが、一見しただけでは見逃してしまうようなものがほとんどだ。とにかくすべての場所を注意深く観察し、怪しい所はしつこく調べてみることがクリアのための必須作業となる。本作では、こうしたなぞ解きの作業に最も苦労することだろう。その分、見事なぞを解明し、先に進めたときの充実感は大きいはずだ。

実際にゲームをプレイしていて気になったのは、即死してしまうことが頻繁にあるということ。トラップにしても、敵の攻撃にしても、この即死がかなり多い。“死ぬ→やり直し”を何度も繰り返しながら、危険地帯をしっかりと覚え、試行錯誤の後に対処法を見いだせれば、ようやくその先へと進めるのである。これを面倒くさいと思うか、スリリングと思うかによってゲームの評価は大きく変わってくるだろう。もっとも、本作ではいつでもセーブすることが可能である。毎回ステージの最初からやり直す必要は無いので、その点は安心してほしい。　（曽我部悦承）

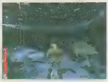
グラフィック	★★★½
サウンド	★★★
マルチプレイ	注
操作感	★★★★
総合評価	★★★½

注　アルファ版のため未実装

Runeの力を使用中。一定時間で効果が切れてしまうので、いざという場合にだけ使うようにしよう

敵の死体から武器を獲得。こうした入手方法はRPGのような感覚で楽しめる

なぞ解きの一例を紹介



周囲が完全に塀で囲まれた、脱出不可能な空間にいる

上に視点を移してみると、鎖でつるした木材を発見！

武器を投げて鎖を切断すると、木材が落下してきた

この木材を足場にすれば、壁を越えることができる

Information

開発元	Human Head Studios社
発売元	株式会社P&A
問い合わせ先	株式会社P&A 042-525-9501
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	PentiumⅢ 450MHz以上／Athlon 500MHz以上
メモリー	128MB以上
ビデオ	TNT2／GeForce／VooDoo5／Matrox G400クラスの3Dアクセラレーター
HD容量	未定
CD-ROMドライブ	未定
サウンド	未定
対応API	Direct3D、Glide、OpenGL
発売時期	2000年10月下旬

※上記の動作環境は暫定的なものであり、製品版では変更される可能性があります。

Copyright 2000 Human Head Studios, Incorporated. All rights reserved. Rune, The Rune logo, Human Head Studios, Inc. and the Human Head Studios logo are trademarks of Human head Studios, Incorporated.

今年1年で、最も多くの人に支持されたネットワークゲームは!?

第3回 Network Game of the Year

ますます盛り上がった2000年のゲーム業界 より高度な技術を使用したタイトルが大挙して登場

ネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを基本理念としたNetwork Game of the Year。第1回受賞作「ULTIMA ONLINE」、第2回受賞作「HALF-LIFE」は、共にPCゲーム市場に大きく貢献したタイトルである。
第3回となる今回は、本誌1999年11月号から2000年10月号までの1年間に発表された膨大なタイトルの中から、厳選した47作品をノミネート。例年に比べると、ビデオチップの進化により圧倒的な3D表現力を得たタイトルがめじろ押しである。強豪ぞろいのノミネート作品の中で、大賞を獲得するのは果たしてどのタイトルだろうか?

ノミネートタイトル（カテゴリー別）

3Dシューティング部門
① QUAKE Ⅲ ARENA
② UNREAL TOURNAMENT
③ SOLDIER OF FORTUNE
④ HALF-LIFE:OPPOSING FORCE

スペースコンバットシミュレーション部門
① StarLancer
② FREESPACE 2
③ TACHYON:THE FRINGE
④ Allegiance

3Dアクション部門
① エボルバ
② ドラカン オーダー オブ ザ フレイム
③ SLAVE ZERO
④ RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
⑤ HIDDEN&DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

フライトシミュレーター部門
① FLANKER 2.0
② U.S.エアフォース 2000
③ Microsoft Flight Simulator 2000
④ F/A-18
⑤ F/A-18E スーパーホーネット
⑥ Ka52 TEAM ALLIGATOR
⑦ GUNSHIP Ⅲ

RPG部門
① DIABLO Ⅱ
② EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK
③ NOX
④ ICEWIND DALE
⑤ レブナント

シミュレーション部門
① HOMEWORLD
② Age of Empires Ⅱ:The Age of Kings
③ 10SIX
④ SHOGUN TOTAL WAR
⑤ COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN
⑥ GROUND CONTROL

レーシング部門
① ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED
② GRAND PRIX 3
③ Microsoft Motocross Madness 2
④ SUPERBIKE 2000
⑤ MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP
⑥ RALLY MASTERS

スポーツ部門
① NBA LIVE 2000
② FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー
③ SUPREME SNOWBOARDING
④ Microsoft Links LS 2000

シングルプレイ部門
① シムピープル
② ノクターン
③ ULTIMA IX:ASCENSION
④ SWAT3
⑤ メサイヤ
⑥ トゥームレイダー:ラスト レベレーション

ベストグラフィック部門
① UNREAL TOURNAMENT
② QUAKE Ⅲ ARENA
③ EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK
④ DIABLO Ⅱ
⑤ ニード・フォー・スピード PORSCHE UNLEASHED
⑥ HOMEWORLD

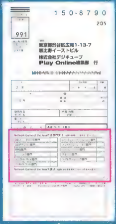
ベストサウンド部門
① UNREAL TOURNAMENT
② DIABLO Ⅱ
③ RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
④ ノクターン

読者の投票方法

ノミネート作品は、本誌1999年11月号から2000年10月号にかけて掲載されたタイトルの中から編集部が選出し、それぞれのカテゴリーに選別しています。この中から、読者投票（アンケートはがき、本誌ホームページからのオンライン投票）と審査員投票（本誌編集部員）によって受賞作を決定します。さらに全ノミネート作品の中で最も優れていたタイトルを一つ選出し、Network Game of the Yearの称号を授与します。

2通りの投票方法

アンケートはがきの場合は、はがきの表面にあなたが選ぶNetwork Game of the Year大賞のノミネートタイトルを一つだけ記入。さらに、各カテゴリーごとに一つずつ、タイトルの番号を記入してください。
本誌ホームページからの投票は下記アドレスにアクセスし、各カテゴリーごとにノミネートタイトルを一つ選択してください。最後の欄は全カテゴリーの中から、大賞タイトルを一つ選択してください。
どちらの方法でも、住所・氏名・電子メールアドレス（ホームページからの投票は必ず記入）を、忘れずに記入して投票してください。
なお、アンケートはがき・オンライン投票をしてくださった方の中から抽選で20名に、新作ソフトなど豪華賞品をプレゼントいたします。奮ってご応募ください。



投票サイトのアドレス http://www.play-online.com/NGY3/

特別企画 ULTIMA ONLINEからORIGINへ

進化を続けるULTIMA

1981年に発売された「ULTIMA」は初期のコンピューターRPGの中でも最も注目を集め、最新作の「ULTIMA Ⅸ：ASCENSION」に至るまでに独自の世界を作り上げてきた。この一連の作品の中から生まれた「ULTIMA ONLINE」は、規模の大きさと完成度の高さから、オンラインRPGの世界に新たな流れを生み出した。その功績を振り返りつつ、本誌がつかんだ最新作「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」の特選情報を併せて紹介していこう。

文／安井 勉(p.052～053)、奥谷海人(p.054～056)

RPGファンに衝撃を与えたUOとは？

ネットワーク上に作られた不思議な世界

Lord BritishことRichard Garriott氏によって生み出され、パソコン用RPGの元祖として長い歴史を誇るULTIMAシリーズ。その地理や歴史といった世界観をそのまま取り込んだ「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)は、世界で初めて商業的に成功した大規模オンラインRPGである。一般から公募したプレイヤーによるベータテストでのゲームバランス調整や、複数サーバーの運営という概念、プレイヤーモラルの問題の発現など、UOの出現によって、オンラインRPGの歴史は一歩進んだと言えるだろう。

UOでは、ネットワークを介して3000人規模のプレイヤーが同じブリタニアの世界を共有し、ファンタジーRPGならではの剣と魔法を使った戦闘と、日々の暮らしを楽しんでいる。“ゴールにたどり着いたらエンディングを迎える”といった従来のRPGとは異なり、UOには一人ひとりのプレイヤーが幻想的な世界を自由に生きるという喜びがあるのだ。

筆者のUOでの人生は、1人の釣り人との出会いから始まった。モンスター退治のような危険に自分の身をさらさなくとも、何らかの報酬を得ることができるという驚き！ それは、“人類皆英雄”というRPGが多い中で、ただの釣り人として平和に暮らしていくという、新しい遊び方に開眼した日でもあった。

ブリタニアの世界各地には、望遠鏡のような珍しい建造物がある。観光気分で名所巡りをするのも楽しいだろう。このほかにも、動物園や灯台、廃墟や砦などが点在しており、さまざまな冒険の舞台が用意されている

UOのモンスターは、基本的にプレイヤーよりはるかに強い。正々堂々とした殴り合いで勝つのは難しいが、回復の手段を複数用意し、仲間と協力すれば、勝利を収めることができるだろう

仮想世界での生活の魅力

UOには、仮想経済とも呼べる生産と流通のシステムがある。例えば、坑夫がMining(削掘)スキルでOre(鉱石)を掘り出し、それをIngot(鉄塊)に加工する。このIngotを使って鍛冶屋が剣やよろいを作ったり、細工師がさまざまな道具類を作る。こうした生産された武器や防具は、モンスターと戦ったり、狩猟を行ったりする別の冒険者に売られていく。生産者は町でNPCの商人と取引することもできるが、やはりプレイヤー間での取引が面白い。銀行などの人が多く集まる場所での取引以外にも、ベンダーと呼ばれる売り子を雇って販売することも可能で、金属製品のほか、家具などの木工製品、洋服などの布(皮)製品、呪文のスクロールや薬などの魔法の品々、ダンジョンなどで得られたマジックアイテム、食料品などが、プレイヤーたちによって活発に取引されているのだ。

こうして得られた財産は、自分の家の建設や、新たなスキルの習得のために消費される。特に、Mageryのスキルなどを向上させるためには、魔法の材料である秘薬を大量に消費するため、家を1軒建てられるだけのお金が必要とされている。ほかにも、船や馬などの乗り物、世界にわずかしか存在しない珍しいアイテムの数々など、プレイヤーの物欲を刺激する品物はたくさんある。もちろん、自慢の剣術と魔法を駆使してモンスターを倒し、名声と財産を手に入れる方法もある。従来のRPGに照らし合わせればこちらの方が正統派ではあるが、モンスターだけにとどまらず、プレイヤーの命を狙う殺人プレイヤーなどが存在し、数多くの危険を伴う。死んでしまえば名声も持ち物もほぼ例外なく失ってしまうが、それでもなお冒険者として生きる人生は、多くの人を魅了している。

プレイヤー同士の交流が深まると、ギルドと呼ばれる集団に参加したり、それを自分で結成することもあるだろう。UOにおけるギルドとは、仲良しコミュニティーとしての意義以外に、ほかのギルドとの戦争や同盟など、社会的な立場も決定していくものである。また、城などの大規模な建物を協力して建設したり、工芸品の生産工程を分業化したりといったことが実現できる。そのほか、男女のキャラクターがUOの世界の中で結婚するといった、人間のプレイヤーを相手にしているからこその楽しみが存在するのだ。

大勢の参列者や立会人の下、GM(ゲームマスター)が結婚式を執り行っているワンシーン。式を狙ってプレイヤーを襲う不届き者もいるため、周辺の警備にかなりの神経を使う

の世界

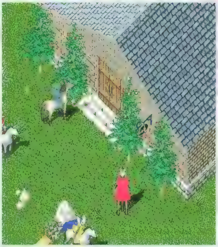
ルネッサンスの導入により変化し続けるUOの世界

ルネッサンスとは、UOのゲームシステム全体に影響を及ぼしている改変のことを言う。土地の拡張やモンスターのAI強化、対プレイヤー戦闘の仕組みの改変、パーティーシステムの導入などが大きな変更点だ。プレイヤー同士の戦闘ができないトラメル（新ブリタニア）と、逆にそれが強化されたフェルッカ（旧ブリタニア）に二分されたことで、プレイスタイルの違いによるプレイヤー間の摩擦は少なくなった。

新しい土地が供給されたことで、土地不足で家の建設ができないという今までの問題は、解決に向かっている。生産活動の活発化やギルド内での交流のためには、家の有無は大きな問題だった。また、パーティーシステムの導入で、ダンジョンなどで協力してモンスターを倒した場合に名声などの戦果が共有できるようになったことは、UOにおける大きな変化だ。

現在のUOは、1997年に発売された当初のUOとは大きく異なっている。これは、日々変化している状況に応じてプレイヤーの要望を取り入れ、逐次変化してきた結果である。ルネッサンス導入以降もUOが変わり続けることは間違いなく、それがネットワーク上の仮想世界の大きな魅力と感じるプレイヤーも少なくないだろう。もう一つのULTIMA世界を体験できる「ULTIMA WORLD ONLINE：ORIGIN」が発売された後も、UOは継続してサービスが提供される予定である。このことは、UOが独自のゲーム性を持っている証明にもなっている。

ギルド戦争も大規模なものになると、このように集団戦となる。通信と画像処理に大変な負荷がかかるので、指揮者がしっかりと統率していかないと大混乱になってしまう



12月のブリタニアでは、多くのクリスマスツリーが飾られる。国内Shard（サーバー）では七夕やひな祭りなど、日本人になじみの深い季節イベントも行われる

行動が反映されるスキルシステム

UOには、経験値獲得によるレベルアップの仕組みがない。戦士や魔法使いというような職業の分類も流動的で、その時点で最も得意としているスキルによって職業の名前が変わる。最初のキャラクター作成でSwordmanship（剣術）を中心にスキルを割り当てるとSwordman（剣士）という職業名になるが、魔法を頻繁に使っていくうちにSwordmanshipよりもMagery（魔術）のスキルが上回ると、Mage（魔法使い）という職業名に変化するのである。

このように、UOではスキルの成長がキャラクターを特徴付ける大きな要素となっており、スキルを使い込めば使い込むほどベテランの冒険者として熟成していく。習得できるスキルは全部で50種類程度あり、SwordmanshipやArchery（弓術）などの攻撃系スキル、Tailoring（裁縫）やSmithing（鍛冶）などの生産系スキル、Identify Items（鑑定）やAnimal Lore（動物学）などの知識系スキル、Peace Making（平和の歌）などの演奏系スキルといったものが用意されている。このスキルの値によってExpertやMasterなどの職業的称号が得られ、それが最大値の100になると、Grandmasterとなる。多くのプレイヤーはGrandmasterを目指し、自らの役割をより上手にこなせるよう、日々鍛錬を積んでいるのである。

オンラインRPGならではの評判システム

評判や技能が最高位の鍛冶屋、Grandmaster／Glorious Lordは、多くのプレイヤーのあこがれだ。一方、殺人者になると名声も技能も表示されず、ただMurdererとだけ呼ばれることになる

UOのスキルの中には、Stealing（盗み）など、悪事にかかわるものもある。数千人のプレイヤーが世界を共有するゲームだけに、犯罪行為については厳格な規定があり、非敵対キャラクター（NPCも含む）に対してすりを行う、攻撃する、その死体をあさる、施錠された家に許可なく入るなどの行為は、すべて犯罪と判定される。いったん犯罪者として認識されてしまうと、町の治安を守る衛兵（ガードNPC）からの制裁（問答無用で死刑）を受けるほか、犯罪者狩りのプレイヤーから攻撃されてしまう。

中でも、殺人は最も凶悪な犯罪として扱われている。殺されたプレイヤーが殺人行為を告発することで（事故で命を失う場合もあるので、申告制になっている）、犯人は前科持ちとなる。これが積み重なると殺人者の名前の表示が赤くなり、殺人行為を繰り返していることが一見して分かるようになる。こうなると、町のNPCからは相手にされなくなり、衛兵に見つかっただけで処罰を受けてしまうのだ。

評判システムは、これらの仕組みの上に成り立っており、善悪に関する評判はKarma（業）と呼ばれている。これとは別にFame（名声）と呼ばれる評判もあり、こちらは強いモンスター（キャラクター）を倒したりすることで上昇する。KarmaとFameを組み合わせることで、そのキャラクターの倫理的あるいは能力的な評価が決められ、称号となって表される。これは、プレイヤーが初対面の相手を判断する基準になるだろう。

AND THE WORLD GOES AROUND 「ORIGIN」はこうなる!

ネットワークゲーム時代の幕を切って落としたULTIMA ONLINEの軌跡を振り返ったところで、2001年を目指して開発が進められている「ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGIN」(以下、ORIGIN)を紹介。ここでは、ORIGINの世界観やゲームシステムに関する最新情報をお伝えしよう。

ORIGINのプロデューサーを務めるStar Long氏。長らく、Richard Garriott氏と手を取り合うようにOrigin System社を育ててきた人で、ULTIMAシリーズではロード・ブラックソーンとしてファンに知られている

世界観:ソーサリアに起こった大変動とは!?

UOの世界は、ULTIMAシリーズの"パラレルワールド"的な感覚でとらえられている。つまり、以前のシリーズに登場した人物はUOにも登場するが、必ずしも同じ歴史をたどっているわけではない。ソーサリアが地球に並行した世界であり、ソーサリア自体にも別世界が存在するという概念だ。

UOとの直線的なかかわりを持つORIGINでは、三つの異なる時代に起こったそれぞれの事件が引き金となり、次元や時空を超えた場所が融合して新たな時代を作り上げるという流れになっている。

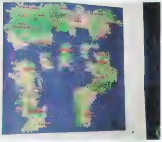
ブリタニア人の時代では、以下のように伝えられている。

ロード・ブリティッシュ政権の晩年、側近にそそのかされた彼は、国民の平安を願うばかりに八つの徳で分け隔てられたシャードを統合しようと考える。その結果が、"結合の儀式"と呼ばれる究極魔法の詠唱だったのである。しかし、その威力が余りにも強力であったために、宇宙規模での災害を引き起こしてしまい、通常のブリタニア史の流れが変わってしまう・・・。

ブラックソーンがブリティッシュの詠唱を阻止し損ねた場面を、ORIGINの公式ホームページで紹介されているプロローグ小説から引用してみると、

「・・・その瞬間、空間に存在した二つの亀裂が、熱波と爆音をまき散らしながら爆発した。その炎の外側さえも、巨大な黄金色の光の中へと凝縮されていく。世界に残されたのは、完全なる闇。金色の稲妻が頭上高くを走る。ブリティッシュが亀裂からつかみ取った二つの球体が舞い上がり、魔力の閃光の中へと消えていった。そして噴水のように強力なパワーが、三つの方向に噴出されたのだった。」

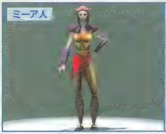
文中に登場する二つの亀裂というのは、過去と未来のソーサリアで起こった大変動によって引き起こされたものである。つまり、ロード・ブリティッシュの詠唱した魔力は、シャードを統合させたばかりか、三つの時間の流れを一つにしてしまったのだと考えられる。



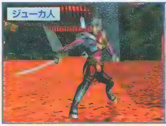
変わり果てたソーサリアの世界。ブリテインとトリンシックの下にあったジャングルが沈没し、その南方にアヴェノシュ大陸が、そしてHythloth島のあった辺りには、ロゴジア大陸が存在している。ロードブリティッシュが結合の儀式を行ったのは、距離的にはブリテインとヴェスパーの中間ほどにある場所で、現在では湖を中心にして荒廃した土地が広がっている

種族:ブリタニア人に加え、ミーア人とジューカ人が加わる

いずれにせよ、時空までを折り曲げてしまったこの大変動によって、ソーサリアに生きていた三つの時代の種族たちが物理的に結集したのが、ORIGINの世界なのである。人間族に帰属する従来のブリタニア人に加え、過去の時代からはミーア人、そして未来からはジューカ人が追加される。新種族の二つの特性を、掻い摘んで記しておこう。



術師階級と戦士階級に分かれた階級制度を持った古代人で、自然との調和を図る猫のような容姿の民族だ。アヴェノシュ(Avenosh)大陸を本拠にしており、クリスタルでできている首都アンジュア(Anjur)には、Lore Councilと呼ばれるソーサラーの議会が設立されている。アヴェノシュは、「熱帯雨林で覆われた「ジュラシック・パーク」のような世界」(Long氏)であり、多様な恐竜種族や巨大昆虫たちが生息している模様。神秘的な魔法部分ばかりがクローズアップされているだけではなく、動物を調教して武器化したLiving Weapon (生物兵器)なども存在するという情報を得ている。



長らく、Overlordと呼ばれるなぞのメイジたちによって奴隷として使用されてきたジューカ人は、働き者で強じんなは虫類のような容姿を持つ未来の民族である。彼らの住むロゴジア(Logosia)大陸は、煙と鉄工物に象徴されるような工業の発達した国である。首都ロゴス(Logos)には、ロード・ブラックソーンの浮遊城も存在する。モンスターには、機械と合成された種も存在するようだ。なんと言っても、全身を鋼鉄で覆うKinetic Armor(作動型防具)やKneumatic Weapon(水蒸気式武器)など、機械式の兵器がカッコいい。

ジューカ人とブリタニア人があいさつを交わしている。ブリタニア人の男性が着用しているのは、Kinetic Armorと呼ばれるJuka人の防具。敵のアタックを吸収するなど能力の高い全身アーマーだが、値段も高い上にスピードも移動速度も遅くなるという

地理的に見ると、ロゴジアとアヴェノシュの面積を足せば、ちょうどブリタニアと同じくらいの大きさになるようだ。前項の時代設定ともかかわる話だが、ORIGINは大変動から200年後のソーサリアを舞台にしている。大変動以来、各種族間で頻繁に戦闘が行われていたのだが、長い年月を経て、ようやく友好的に接し合えるようになってきた、というのがゲームにおける前提である。

そのため、ORIGINでは種族間の闘争には重点が置かれておらず、「どの種族でも出身地にとらわれることなく、どの町からでもスタートできるようになる」と、Long氏は言う。種族を超えた仲間を作り、多角的なギルドを運営することも可能なのだ。

グラフィック：技術の進化による完全なる3D世界

ORIGINで使用されているグラフィックエンジンは、色調など視覚的な部分で「ULTIMA IX：ASCENSION」と似ているが、まったく新しいものが使用されているという。DirectX8.0を完全サポートし、ジャギーと呼ばれるポリゴンの端のギザギザを解消するFSAA（Full-Scene Anti-Aliasing)や、テクスチャーを1枚増やすだけで立体感のある表面を作り出せるBump Mappingなどにも対応。特にnVIDIA社と開発提携を結んでいるので、NV15以降のGeForceチップを使えば、非常に効果的なグラフィックが期待できるという。

プレイヤーは、キャラクターの真後ろにカメラを設置したような形の、3人称視点を基本としてプレイする。このキャラクターのアニメーション技術が、ORIGINで最も感嘆されることになるであろうと、Long氏は話す。特徴としては、以下の点が挙げられる。

モーションキャプチャーによる多彩な格闘技の導入

RPGの本質がモンスターとの戦闘にあるため、ORIGINには多彩な攻撃法が用意される。ジャッキー・チェンとの競演などでも知られる格闘家のBruce Fontaine氏の動きをモーションキャプチャーし、カンフー、空手、テコンドーといったさまざまな動作を用意している。また、斧や剣の振り方も別々に表現されているため、従来はどんなにスキルが上達しても縦振りしかなかった剣技にも、バリエーションが加わっているのだ。

ソーシャルムーブメント

何百というモーションキャプチャーデータには、非戦闘用の動作も多い。今号の付録CD-ROMにあるデモムービーでも分かるように、お辞儀やダンス、手の振りといった社交用のものが多数あるのだ。お辞儀などの作法にかかわる動作は、種族によって異なることも判明している。

伸び縮みするDeformable Texture

ポリゴンを利用したキャラクターモデルは、肩や肘などの関節部分に"開き"ができてしまうことがある。ORIGINでは、さらにリアルなキャラクターの動きを再現するために、キャラクターのポリゴンモデルの上から1枚のスキンメッシュを張り付けており、関節の動きに合わせて、テクスチャーが自在に伸縮するようになるのだ。

Gulbaniと呼ばれる飛行型モンスターと戦うジューカ戦士。実はキャラクターのポリゴン数は多くないというのだが、Bump Mappingの施されたスキンテクスチャーは素晴らしいの一言だ

3Dになった恩恵を受け、ドラゴンも非常に巨大になった。真ん中に小さく佇むブリタニア人の姿が見えるだろうか?

ネットワーク規模：一つのサーバーで3000人に対応

UOが発売されてからおよそ2年、開発自体が始まってからは、すでに6年の歳月が流れている。3000人同時プレイの技術は素晴らしいものだったが、UOリリース当初はお世辞にも上手く機能しているとは言い難かった。何時間に及ぶサーバーダウンに業を煮やしたプレイヤーから裁判を起こされるなど、技術的な面での問題がクローズアップされたことは記憶に新しい。

しかし、改良による改良を重ねられたOrigin System社のサーバー技術は、最近では素晴らしい安定性を維持しており、その成果がORIGINで発揮されている。サーバー技術の詳しい説明はここでは省略するが、5月に行われたE3において、アルファ版の段階でも非常にスムーズに作動していたことは事実である。特筆すべきは、エキスポの開始直前になって、会場の下に敷かれている光ファイバー通信線が切断してしまうという事故が起こっており、このデモでは56kモデムが使用されていたという点だ。今後の調整次第では、完全3DでありながらもUOと同等の人数で同時プレイできるのは確実だろう。

なぜ、ULTIMA ONLINE 2ではないのか!?

[illegible]

ORIGINにおけるゲームプレイの二つの特徴

ORIGINは、オンラインRPGであることを最大限に利用した、楽しいゲームプレイの実現を目指して制作されている。ゲームシステムに関する二つの要素に注目し、これまでに判明している情報をまとめておこう。

① パーティープレイとPK

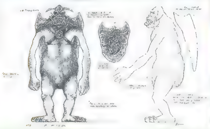
「UOに続いて発表されたオンラインRPGの数々は、どれも中世ファンタジーを題材にしたものが多く、非常に味気なくなっています。もっと新しいコンセプトを取り入れたゲームがあっても良いのではないのかと考えたことが、ORIGINの出発点といっても良いかもしれません」と胸を張るLong氏。確かに、勤勉なジューカ人は日本人を連想させる風変わりな種族だし、種子植物や毒々しい色の花が咲き乱れる古代ジャングルなども、ゲームの設定として非常にユニークなものである。

Long氏は、技術面での向上のみならず、UOという作品から"集団で楽しく遊ぶためのゲームプレイ"について学んだことが、ORIGINに生かされているのだと話す。例えば、現行のUOではPK(プレイヤーキャラクター同士の殺し合い)が許される場所は限定されているが、これはORIGINでも同じように取り扱われる。ブリタニア大陸全土をセーフゾーンとし、アヴェノシュとロゴジアの町の外、ブッカナーズデンの全島はフリーゾーン(PKが許される場所)とする計画である。「不意打ちはともかく、決闘や武闘大会などを制限するわけにはいかない」ためなのだが、フリーゾーンを冒険する見返りとして、より強力なアイテムを獲得するチャンスがあるらしい。

ORIGINでは、"Item Bonding"というシステムも導入されている。これは、キャラクターのレベルに応じた一定の数のアイテムが、そのキャラクターと結びつくというものだ。この仕様により、PKの被害に遭ったり、ドラゴンに殺されたりしても、愛着あるアイテムを手放さなくて済むようになるのである。

また、パーティーを組んで遊ぶことにも重点が置かれており、さまざまな仕組みが取り入れられているようだ。パーティーに参加することで、経験値にボーナスが与えられることが考慮されているほか、セーフゾーンでモンスターに襲われたときでも、パーティーメンバーにルーティング(死体からの金品略奪)を許可しておけば、復活した地点まで届けてもらうことが可能になるらしい。ほかにも、パーティーメンバーだけで会話できるチャット方式など、システム側からの便宜も図られるということだ。

ロゴジアでオークの一団と戦うパーティー。モンスターを含めたキャラクターの多彩な動きは、思わず感嘆の声を上げてしまう出来栄えだ。ちなみに、画面左にいる巨大なモンスター(Ettin)は、『SPAWN』などで有名なTodd McFarlane氏がデザインしたものである



独自のコンセプトに基づいて、ORIGINならではのおぞましいモンスターデザインを実現している。左から、オークのコンセプトアート、CGモデル、実際のゲーム内でのキャラクタリゼーションである。男性型と女性型が用意されており、これは女性のオーク戦士だ

② 一新したスキルシステム

スキルシステムは、従来のものとはだいぶ異なっていることが判明した。ORIGINには「DIABLO Ⅱ」に似たスキルツリーシステムが導入されており、戦闘用と非戦闘用を合わせると1000種類以上の項目がアップグレード可能となる。Alchemistの職業一つをとってみても、薬草を配合するスキルや、種類の違うポーションを作り出すスキルが、ポイントを振り分けることで次々と追加されていくのだ。これは、Blacksmithing／Cooking／Swimming／Thievingなど、すべてのスキルに該当するという。

このシステムの特色が特に顕著に表れるのが、戦闘スキルである。攻撃部位が上段／中段／下段に区分されたほか、ごく基本的な体技と剣技から始まり、より複雑で攻撃力の高い動きを獲得していく。さらに、回しげりやかかと落としなどをはじめ、映画『マトリックス』のような空中3段げりも使えるようになるのである。体技ツリーと剣技ツリーはお互いに干渉しながら成長していき、高度なスキルになると、習得に非戦闘用のスキルを必要とするものも出てくる。プレイヤーは、習得済みの攻撃技を1セットにしてあらかじめ登録しておく。これは、プレイヤーの通信速度の差を解消するためのもので、攻撃を受けた場合にサーバー側の判断で自動的に反撃が開始できるという機能を実現している。

スキルは、高度なもの以外、どの種族でも同等に使用できるようになるという。種族の能力差をどのように表現するかについては、現在もさまざまなテストが試みられている。現状では、ミーア人はマナの消費量が少ない代わりに体力が低く、ジューカ人はその逆のパターンになるというプランが考えられている。しかし、それではミーア人の戦士とジューカ人の魔法使いが不利になってしまうわけで、バランスの良い設定となることが望まれる。

ミーア人女性が手を振り、ジューカ人にあいさつをしているところ。スキルに関しては、どちらの種族もほぼ同等のものを手に入れることができるようになるようだ。スキル以外の部分で、どういった特色が与えられるのかに注目したい

DIABLO II COMPLETE GUIDE

究極指南 第2弾　全スキル徹底解説

「DIABLO II」にはキャラクター育成の面白さが存分にあるが、それは本格的なスキルシステムが採用されたためである。本誌7月号では、製品前の情報しか掲載できなかったが、今回は全スキルを詳細に解説する。既存のプレイヤーはもちろんのこと、日本語版の発売を機会に始める人にも役立つだろう。また、本誌のホームページ（http://www.play-online.com/）ですべてのスキルデータを確認できるので、そちらも参考にしてほしい。

文／下村[illegible]、川[illegible]政一[illegible]

Information	
開発元	：Blizzard Entertainment社
発売元	：株式会社カプコン
問い合わせ先	：カプコンPCサポートセンター 052-760-0335
価格	：8,800円（日本語版は9,800円）
発売時期	：発売中（日本語版は10月18日）

Amazon

神話や伝承で知られる“女戦士”をモチーフに、前作で登場したRogueを巧みにアレンジしたクラス。間接攻撃と直接攻撃のどちらにも精通しており、さらに召喚魔法を扱えるなど、幅広い能力を持っているのが大きな魅力だ。万能という言い方がよくなされるが、実際には弓か槍のどちらかを選び、極めていくのが一般的である。

ステータス配分と装備

弓（Bow）とクロスボウ（Crossbow）は、Dexterity（以下、DEX）を高めることでダメージが増えるのに対し、槍（Spear）と投げ槍（Javelin）はStrength（以下、STR）を上げることでダメージが増えていく。そのため、弓派はDEX重視で、槍派はSTR重視が基本となる。特に弓の場合、ユニークアイテムなどで攻撃力をカバーできないため、DEXの値は重要だ。

弓派では、一般的にはGothic Bow（要STR95、DEX118）が一つの目安となる。防具に関してはSorceressと同じように割り切って、STR95で装備できるものを選んだ方が無難だ。槍派の場合は、Ver1.03の時点では出現しないようだが、Lanceの装備条件（STR110、DEX88と言われている）は最低でもクリアしておきたい。防具は良いに越したことはないが、盾は使わないので、Vitality（以下、VIT）も重視しないと後半が厳しい。なお、マナは基本的にアイテムによる吸収効果で補うものと考えよう。

キャラクター育成ガイド

Amazonの育成は、弓と槍のどちらを選ぶかで変わっていくが、軸となるのは“Passive and Magic Skills”である。このツリーには、Passiveスキルが豊富に用意されており、これらがAmazonの潜在的な能力を高めてくれるからだ。

表にまとめた五つのPassiveスキルは、弓にも槍にも有用だが、防御系の三つは基本的に保険と割り切って鍛えるといい。また、序盤では攻撃系を優先させた方が効果は大きいだろう。

次に押さえておきたいのは、DecoyとValkyrieという二つの召喚魔法だ。前者は“おとり”、後者は“従者”という違いはあるが、どちらも敵の攻撃を引き付けるのが基本的な役割である。Nightmare以降は、この二つを駆使して安全な位置から攻撃を行うのがAmazonの基本戦術となる。槍の場合も、長い射程を生かせば召喚したValkyrieの背後から敵を突くことができるはずだ。なお、召喚魔法があれば、最初に述べた防御系のPassiveスキルはあまり必要ないと考える弓派のプレイヤーもいる。その分のスキルポイントを攻撃用に割り振れるので、これも悪い選択ではない。

以上が弓派と槍派に共通する育成ポイントだが、それぞれの攻撃スキルについては系統ごとにまとめたので、p.058～060を参考にしてもらいたい。

弓／槍共通の定番スキル

攻撃系Passiveスキル	防御系Passiveスキル	魔法
Critical Strike Penetrate	Dodge Avoid Evade	Decoy Valkyrie

初期ステータス

Strength	20	–	
Dexterity	25	Attack Rating	72
		Defense	6
Vitality	20	Stamina	84
		Life	50
Energy	15	Mana	15

レベルアップ時の変化

Stamina	+1
Life	+2
Mana	+1.5

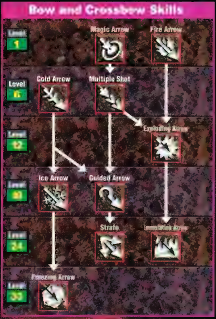
ステータス上昇に伴う変化

Amazon	Vitality+1	Life+3
	Energy+1	Mana+1.5
全クラス共通	Vitality+1	Stamina+1
	Dexterity+1	Attack Rating+4
	Dexterity+4	Defense+1

©2000 by Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo is a trademark and Blizzard Entertainment is a trademark or registered trademark of Havas Interactive, Inc. in the U.S. and/or other countries.

Bow and Crossbow Skills

このツリーには、弓(Bow)やクロスボウ(Crossbow)を使った攻撃スキルがまとめられている。矢に特殊効果を付加するものが多いが、敵の動きを低下させるスキルと、複数の敵にダメージを与えるスキルの2タイプに注目すると理解しやすいだろう。



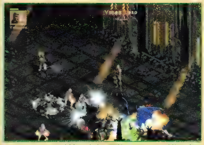
注:Activeスキル(任意に発動させるスキル)は赤い線、Passiveスキル(自動的に発動するスキル)は青い線で囲い、それぞれ区別した

弓用の定番スキル

10種類あるスキルの中で、実用性の高いものを吟味すると、表にまとめた六つに絞りこまれる。どれも役立つが、特にMultiple ShotやStrafeは主戦力として欠かすことができない。どちらも実際の矢を複数放つスキルなので、良い武器が見つかれば着実にパワーアップが図れるからだ。また、マナを吸収する効果があるアイテムを装備した場合、1回の攻撃で複数の敵から吸い取れる点も見逃せない。攻撃時の消費量を上回るほどのマナを吸収できることも珍しくないので、ほかのスキルで使用するマナを稼ぐことができるのだ。

弓用の定番スキル

主力スキル	補助スキル
Multiple Shot Strafe Immolation Arrow	Ice Arrow Freezing Arrow Guided Arrow



Multiple Shotの射角は自由に調整できるので、状況に合わせて使い分けよう。自分に近い位置を狙うと広がり、遠くを狙えば狭くなる。右クリックでスキルを使用するか、Shiftキーまたは Altキーを押しながら左クリックだ

Magic Arrow

魔法の矢を放つ。矢を消費しないのが大きな特徴で、スキルレベル13になるとマナも必要としなくなる。非常にユニークなスキルだが、追加ダメージは少ないので、鍛える価値があるかは疑問だ。ツリーの構造上、必ず習得するので、矢が切れて困った時は役立ってくれるだろう。

Slvl	1	20
追加ダメージ	0	19
マナコスト	1.5	0

Fire Arrow

炎の矢を放つ。序盤では役立つが、中盤以降パワー不足になる典型的な下位スキル。補足になるが、スキルデータに記されているダメージは、トータルではなく"追加"である。例えば、Long Bow(3-10ダメージ)でレベル1のFire Arrow(1-4ダメージ)を撃つと、トータルは4-14ダメージとなる(DEXの修正は除く)。

Slvl	1	20
炎によるダメージ	1-4	39-42
マナコスト	3	7.7

Cold Arrow

冷気の矢を放つ。通常の攻撃のダメージは1/2になってしまうが、冷気によって敵の動きを遅くする効果(Slow)がある。敵の接近を防ぐという意味では、弓使いにとって最もベーシックなスキルである。序盤では、通常の攻撃に混ぜて使い、ヒット&アウェイを心掛けよう。アイテムでほぼ同等の効果を得ることも可能なので、さほど鍛える必要はない。

Slvl	1	20
冷気によるダメージ	3	41
鈍化時間(秒)	4	26.8
マナコスト	3	7.7

Multiple Shot

複数の矢を一度に放つ(実際に消費する矢は1本)。多数のモンスターをまとめて倒すのに役立つ定番のスキルである。レベルが1上がるごとに同時に放たれる矢の本数が1ずつ増えるが、マナの消費量も増加する。そのため、マナ吸収効果のアイテムが欠かせない。レベル4~6あればじゅうぶん役立つが、一度に10本以上の矢が放たれるレベルも魅力的だ。

Slvl	1	20
発射本数	2	21
マナコスト	4	23

Exploding Arrow

着弾時に爆発する矢を放つ。特徴は、爆風によって周囲の敵にもダメージを与えられることだ。鍛えていけばそれなりに使えるが、あまり人気はない。というのも、複数の対象にダメージを与えるという点において、同時期に習得できるMultiple Shotは武器のダメージをベースにしているのに対し、Exploding Arrowはスキルレベルがダメージを決定するからだ。

Slvl	1	20
炎によるダメージ	2-4	97-99
マナコスト	5	14

Ice Arrow

Cold Arrowの上位スキルで、モンスターを凍結(Freeze)させる効果を持つ。凍結中のモンスターは一切行動できないため、連続して使用すると一方的に攻撃できる。さらに上位にFreezing Arrowというスキルがあるが、マナコストが高いため、終盤でもIce Arrowを使用する機会は多い。なお、ユニークモンスターを凍結することはできず、鈍化(Slow)させる効果しかない。

Slvl	1	20
冷気によるダメージ	6-10	82-86
凍結時間(秒)	2	5.8
マナコスト	4	8.7

Guided Arrow

敵を自動追尾する矢を放つ。ターゲットを指定しなくても近くの敵めがけて勝手に飛んで行く。画面外の敵にも命中し、通常では当たらない位置から狙えるのがユニークだ。ちょっとずるい戦法だが、敵を地形に引っ掛けて安全地帯から撃つこともできる。鍛えると、マナコストが下がっていく点も見逃せない。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	0	95
マナコスト	8	3.2

Strafe

周囲にいる敵に向かって順番に矢を放つ。"機銃掃射"という名が示すように攻撃速度が非常に速く、自動で複数の敵に向かって撃ってくれるため、使い勝手がいい。レベルを上げていくと最大ターゲット数が増える分(撃つ矢の数が増える)、自身の硬直時間も長くなる。鍛える価値のあるスキルだが、囲まれないように注意して使おう。

Slvl	1	20
ターゲット数	5	43
ダメージ修正(%)	5	100

注:マナコスト=11[固定]

Immolation Arrow

着弾後、炎の壁が発生する矢を放つ。炎系の最上位スキルで、炎の壁によって多数の敵にダメージを与えられる点が魅力である。これで敵を焼きつつ、ほかのスキルで攻撃を行うのが基本的な戦術だ。ただし、マルチプレイではラグが発生しやすいので控えめに。

Slvl	1	20
炎のダメージ	4-10	118-124
炎の壁の持続時間(秒)	4.6	23.6
炎の壁によるダメージ	8-10	119-121
マナコスト	6	25

注:炎の壁によるダメージは1秒当たりの平均値を示す

Freezing Arrow

冷気の矢を放つ。Ice Arrowの上位版で、ターゲットの周囲にまで凍結効果とダメージが及ぶ。多数のモンスターをまとめて足止めできるため、ソロでもパーティーでも役立つ定番スキルだ。Ver1.03では、冷気ダメージ以外に弓自体のダメージも周囲の敵に及ぶ。マナコストは高いので、スキルレベルを上げない方が、連射ができて使いやすい。

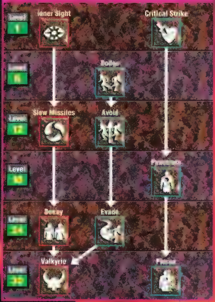
Slvl	1	20
冷気によるダメージ	6-10	120-124
マナコスト	9	28

注:凍結時間=2秒[固定]

Passive and Magic Skills

Amazonの潜在能力を高める六つのPassiveスキルと、戦闘には欠かせない四つの魔法で構成されたツリー。攻撃用のスキルとは違い、終盤まで役立つので、全部覚えてしまって問題ない。ただし、レベルを高めていくと、効果がさほど上がらなくなるスキルが多い点には注意しよう。

Passive and Magic Skills



Inner Sight

一定の範囲内にいる敵をライトアップし、防御力を下げる魔法。薄暗いダンジョンや、夜間に使うと、遠くにいる敵でもはっきりと見えるようになる。DecoyやValkyrieを習得するまでは、これを使って索敵するといい。また、敵の防御力を大幅に下げてくれるため、命中率が不足している時にも役立つ。

Slvl	1	20
効果時間（秒）	8	84
対象の防御値修正（%）	−46	−73

注：効果範囲＝13.3ヤード、マナコスト＝5［共に固定］

Critical Strike

一定の確率で通常の2倍のダメージを与えられるようになる。Bow、Crossbow、Spear、Javelinといったamazonが得意とする武器に限られるが、スキルを使用した際にも効果がある（JabやMultiple Shotなど）。ダメージを飛躍的に高める重要なスキルなので、序盤から鍛えていこう。レベル5（成功率42%）は最低でも欲しい。

Slvl	1	20
成功率（%）	16	68

Dodge

一定の確率で敵の直接攻撃を避けられるようになる（移動時は無効）。レベル1であれば成功率は18%で、これは防具による回避や、盾によるブロックとは別種の判定がなされるというのがポイントだ。特に、接近戦を主体とする槍派のAmazonにとって重要なスキルである。鍛える目安は、レベル6（40%）〜12（50%）。

Slvl	1	20
成功率（%）	18	56

Slow Missiles

敵の放つ魔法や飛び道具の速度を1／3に低下させる魔法。一定範囲内にいるすべての敵に効果があり、間接攻撃を仕掛けてくる敵が多い時に重宝する。終盤まで使用頻度の高いスキルだが、特に鍛える必要はない。レベル1でも12秒の効果時間があるため、その時間内に活路を開こう。

Slvl	1	20
効果時間（秒）	12	126

注：マナコスト＝5、効果範囲＝13ヤード［共に固定］

Avoid

Dodgeと対をなす防御系のPassiveスキル。こちらは、一定の確率で敵の間接攻撃を避けられるようになる（移動時は無効）。槍派、弓派のどちらにも有用で、鍛える目安はレベル5（45%）〜9（54%）である。ちなみに、DodgeやAvoidは攻撃中でもきちんと機能している（独特の回避モーションは、何もしていない時に表示される）。

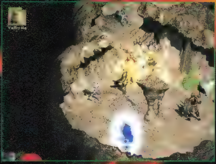
Slvl	1	20
成功率（%）	24	65

Penetrate

Attack Ratingを高めるPassiveスキル。すべての攻撃に有効で、Bow、Crossbow、Javelinなどの間接攻撃に対しては、通常の2倍の効果がある。これさえあれば、命中率に関して苦労することはまずないだろう。このスキルは、命中率を基準に鍛えていくといい。命中率が80%を超えると、Attack Ratingを相当高めても命中率は変わらないので注意しよう。

Slvl	1	20
AR修正（%）	35	225

注：ARはAttack Ratingを示す



頼もしいValkyrieだが、エリアによっては邪魔になるケースがある。Necromancerのペットと違い、消去するコマンドはないが、Actを移動すると消すことができる

Decoy

自分の分身を作り出す魔法。その名のとおり、敵の攻撃を引き付ける"おとり"の役割を果たす。この分身は、移動や攻撃は一切できず、同時に作り出せるのは1体だけである。また、持続時間が切れるか、ライフがなくなった時点で消滅する（ライフ量は自分と同等）。レベル1のままでじゅうぶん役立つスキルだ。

Slvl	1	20
持続時間（秒）	10	105
マナコスト	19	4.7

Evade

移動時に限り、一定の確率で敵の攻撃を避けられるようになる。Dodge、Avoidの上位スキルで、移動中に機能するという点と、直接／間接攻撃といった区別がない点で優れている。走行時は、防具による回避はまったく当てにならないため、習得しておいて損のないスキルだ。データはDodgeと同じなので、鍛える目安としてはレベル6〜12が適当である。

Slvl	1	20
成功率（%）	18	56

育成の目安となるキャラクターレベル

DIABLO IIは、悪魔ディアブロを倒した時点で物語が終わる。しかし、ゲームとしては、Nightmare、Hellという難易度が用意されており、さらに楽しめるようになっている。battle.netを通じて多くのプレイヤーを見ていると、各難易度はだいたい以下のようなキャラクターレベルでクリアしているようだ。

Normal＝レベル30前後
Nightmare＝レベル50前後
Hell＝レベル60前後

仮にレベル60を基準に考えると、この時点で自由に配分できるスキルポイントは71、一方のステータスポイント（Attribute Point）は310である（クエストで得られるものを含む）。育成全体のバランスに悩んだ時や、何か指針が欲しい場合は、この値を一つの参考にしてみるといいだろう。

Valkyrie

Valkyrieを従者として召喚する魔法。Decoyとは違って自分と行動を共にし、敵と戦ってくれる。レベル10でライフは906と、非常にタフなのが魅力だ。マナコストが非常に高いので、自分のマナ量とよく照らし合わせて鍛えよう。

Slvl	1	20
ライフ	362	1510
ダメージ修正（%）	0	380
AR修正（%）	0	95
防御値修正（%）	0	95
マナコスト	25	101

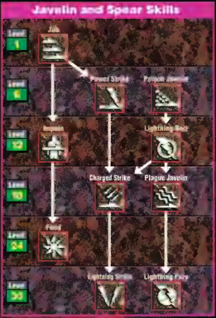
Pierce

一定の確率で間接攻撃が敵を貫通するようになる。適用されるのは、Bow、Crossbow、Javelinの3種類。1回の攻撃が複数の敵に命中するだけでも素晴らしいが、攻撃スキルの中にはそれ以上の相乗効果がある（例えば、Explosion Arrowの場合、貫通後にも再び爆発する）。レベル20を目指して高めていきたいスキルだ。

Slvl	1	20
成功率（%）	23	85

Javelin and Spear Skills

槍(Spear)用のスキル6種類と、投げ槍(Javelin)用のスキル4種類で構成されたツリー。槍だけで戦うことも可能だが、スキルが6種類しかないためバリエーションに欠ける。投げ槍のスキルは意外に強力なので、こちらを含めて検討すると育成が面白くなるはずだ。



槍の定番スキル

槍専用のスキルは6種類あるが、Power Strikeに始まる雷系の三つは、終盤ではあまり頼りにならない(Ver1.03時点)。そのため、汎用性の高いJabを軸に、ImpaleとFendを組み合わせて戦うのが定番となっている。接近戦重視であれば、Passive and Magic Skillsに多くのポイントを割り当て、Javelin and Spear SkillsではJabやFendだけを強化すればよい。

投げ槍も視野に入れる場合は、スキル配分はかなり変わってくる。強いといっても、ダメージはスキルレベルに依存するので相当鍛える必要があり、貫通のためのPierceも欲しくなるからだ。

槍用の定番スキル

槍用(Spear)	投げ槍用(Javelin)
Jab Impale Fend	Poison Javelin Plague Javelin Lightning Fury

Ver1.03で一躍注目を集めることとなったLightning Fury マナコストが高い、処理落ちしやすいなどの欠点もあるが、画面を埋め尽くす稲妻は圧巻である。投げ槍を主力としたユニークな育成を楽しんでいる人もいるようだ

Jab(槍用)

1体の敵に素早く複数回の攻撃を行う。槍派にとっては終盤まで世話になる定番スキルである。ただし、レベルごとに3%しかダメージが増えないため、どこまで鍛えるかは難しい問題だ。Attack RatingはPenetrateで補えることも考慮した方がいいだろう。なお、弓がメインの場合でも、このスキルに1ポイントだけ振っておくと役立つ場面がある。

Slvl	1	20
AR修正(%)	10	105
ダメージ修正(%)	−15	42
マナコスト	2	6.7

Power Strike(槍用)

雷属性の一撃を繰り出す。最序盤では役立つが、追加ダメージの量はすぐに物足りなくなる。ゲームを進めていけば、レベル20のPower Strikeよりも、レベル1のJabの方がダメージは高くなるので、間違っても鍛えてはいけない。上位の雷系スキルを使うのであれば、1ポイント振っておこう。

Slvl	1	20
AR修正(%)	10	105
雷によるダメージ	1-8	58-65
マナコスト	2	6.7

Poison Javelin(投げ槍用)

毒が付加された投げ槍を放つ。軌道上に毒ガスが発生し、複数の敵にダメージを与えられる点が特徴だ。レベルを上げるとダメージが増えるだけでなく、毒ガスの持続時間も長くなる。上位のPlague JavelinやLightning Furyと比べると、マナコストが非常に少ないのが魅力。鍛え上げればNightmareでもじゅうぶん通用する。

Slvl	1	20
毒によるダメージ	9-14	98-103
マナコスト	4	8.7

注:"毒によるダメージ"は3秒当たりのダメージ量を示す

Impale(槍用)

武器の耐久度(Durability)を犠牲にして強力な一撃を放つ。ダメージは通常の4倍にも及ぶが、攻撃速度が遅いので使い勝手はあまり良くない。電撃を反射するユニークモンスターや、動き回るモンスターが現われた時に役立つ攻撃手段だと考えよう。ダメージが増えない、耐久度が下がりやすくなるという理由から、鍛える必要はない。

Slvl	1	20
AR修正(%)	25	158
耐久度の低下率(%)	50	69

注:ダメージ修正率=300%、マナコスト=3[共に固定]

Lightning Bolt(投げ槍用)

雷属性の投げ槍を放つ。Power Strikeの投げ槍バージョンで、追加ダメージの仕組みが若干違う。Power Strikeはレベルに応じて安定したダメージを与えられるが、このLightning Boltはむらがある代わりに最大値が高い。ただし、Lightning Furyという完全上位版のスキルが用意されているので、鍛える価値があるかは疑問だ。

Slvl	1	20
雷によるダメージ	1-40	1-192
マナコスト	6	10.7

Charged Strike(槍用)

Power Strikeの上位版で、敵に命中すると同時に三つの電撃(Charge Bolt)が放たれる。三つの電撃は扇状に広がりながら進み、進路にいる敵にダメージを与える。複数の敵に対して有効なスキルだが、電撃が命中しにくく、ダメージも不足気味。Jabで戦っていた方が早く敵を倒せるくらいなので、お勧めはできない。

Slvl	1	20
雷によるダメージ	1-15	96-110
マナコスト	4	8.7

Plague Javelin(投げ槍用)

Poison Javelinの上位版で、命中すると爆風のように毒ガスが周囲に広がるのが特徴だ。毒自体のダメージ量はPoison Javelinとまったく同じなので、モンスターが密集している時に本領が発揮される。わざとモンスターを集めて使用したり、接近戦を始める前の補助として使ったりするのが定番だ。鍛えれば終盤まで役立つ。Pierceとの相乗効果もある。

Slvl	1	20
毒によるダメージ	9-14	98-103
マナコスト	7	26

注:"毒によるダメージ"は3秒当たりのダメージ量を示す

Fend(槍用)

射程内にいるすべての敵を順番に攻撃していく。攻撃速度が通常よりも速く、さらに敵を自動的に攻撃してくれるため、複数の敵と戦う時に役立つ。ただし、一度発動すると任意に止めることはできないので、使用している間に敵に囲まれてしまうこともある。Nightmare以降は、Valkyrieの後ろから上手に使いたい。

Slvl	1	20
AR修正(%)	10	105
ダメージ修正(%)	25	82

Lightning Strike(槍用)

敵に命中すると同時に稲妻(Lightning Bolt)が放たれ、敵を連鎖的に攻撃していく。スキルレベルを高めると、連鎖回数が増えていくため、一度の攻撃でより多くの敵へダメージを与えることができる。雑魚をまとめて倒すのに適しており、Nightmareまでは頼りになるスキルだ。Hellではダメージ不足というのが難点。

Slvl	1	20
稲妻によるダメージ	1-14	1-52
稲妻の本数	2	21
雷によるダメージ	5-25	195-215
マナコスト	9	18

Lightning Fury(投げ槍用)

敵に命中すると、そこを基点に周囲の敵めがけて複数の稲妻が発生する。Lightning Strikeは1本の稲妻が敵を次々と貫通するだけだが、こちらは起点から多数の稲妻が発生し、軌道上の敵すべてに対してダメージを与える。また、Pierceを習得していると貫通後も再び発動するため、相乗効果はすさまじい。

Slvl	1	20
稲妻によるダメージ	1-40	1-116
稲妻の本数	2	21
雷によるダメージ	1-40	191-230
マナコスト	10	19

Barbarian

ロバート・E・ハワードの小説「コナン」シリーズによって、ファンタジーRPGではおなじみとなったBarbarian。種族として扱われているゲームもあるが、DIABLO Ⅱでは野蛮なヒーローという小説本来の魅力が見事に再現されている。驚異的な破壊力と、時には滑稽(こっけい)にさえ見える野性味あふれるしぐさは、多くのプレイヤーの心をつかんで離さないだろう。

キャラクター育成ガイド

Barbarianの育成は、Passiveスキルを軸に攻撃力と防御力を高めるのが基本となる。

攻撃力を高めるには、特定の系統の武器の扱いを上達させるSword Masteryなどがある。これはレベル20まで鍛える価値のあるスキルだが、その代償として武器の種類を選ばなければならない。武器の種類の選択は装備形態にまで影響するので、じっくり検討してもらいたい(表参照)。

定番の組み合わせとしては、Sword、Axe、Maceのいずれかを選択し、片手用武器+盾で戦うというのが終盤まで安定している。逆に言えば、Nightmare、Hellの攻略は、Barbarianといえども、盾によるブロックがないと難しいのだ。PolearmやSpearを選ぶのであれば、多少苦労することを覚悟しておこう。

一方の防御力を担うのは、Iron SkinとNatural Resistanceの二つである(Iron SkinはShoutでも代用可)。特にNatural Resistanceは、全抵抗力を高めてくれるため、必修と言えるスキルだ。どの程度まで鍛えるかは装備にも依存するが、Iron Skinであればレベル8、Natural Resistanceはレベル5を目安にしよう。

攻撃手段となるCombat Skillsでは、定番スキルに示した三つは最低でも覚えておきたい。結論を言ってしまえば、Whirlwindが最も強力で汎用性が高いので、これをメインにして戦うのが一般的だ。ただし、それ以外の戦い方も確立しようとすれば、Combat SkillsやWarcriesの選択が非常に面白くなる。片手用武器+盾の場合はBerserk、二刀流ならばFrenzyといった具合に、装備形態に合わせてユニークな戦術を編み出していってほしい。

ステータス配分と装備

Barbarianのステータス配分は、選択する武器の種類と装備形態によって違いが出てくる。装備条件が特に厳しいアイテムをピックアップしてみると、鎧(よろい)のOrnate Armor(要STR170)、SwordのExecutioner Sword(要STR170、DEX110)、PolearmのGrim Scythe(要STR140、DEX140)などが挙げられる。STR170とDEX140(例1)があれば、すべての武器/防具が装備できるということだが、STRとDEXばかり重視すると、肝心のライフが足りなくなってしまう。STR140とDEX95(例2)があれば、約9割のアイテムは装備できるので、まずはこちらを目指すとよい(例1と例2の差をライフに換算すると300にも及ぶ)。ライフの目安だが、Hellの場合、片手用武器+盾ならば600以上、それ以外では800前後は欲しい。マナはステータスポイント1につき、1しか上昇しないため、アイテムに付加されるマナ増加の効果で補おう。ちなみに、レベルアップ時のステータス配分は、STR2、DEX1、VIT2という割合が戦士系クラスでは定番である。

[illegible]れ回ることができる[illegible]される

装備形態のパターン
①片手用武器+盾
②片手用武器×2(二刀流)
③両手用武器

選択する武器の種類

Sword	片手用、両手用が存在する
Axe	
Mace	
Polearm	両手用のみ存在する
Spear	

初期ステータス

Strength	30		
Dexterity	20	Attack Rating	52
		Defense	5
Vitality	25	Stamina	91
		Life	55
Energy	10	Mana	10

Barbarianの定番スキル

Combat Skills	Combat Mastery	Warcries
Stun Leap Attack Whirlwind	Sword masteryなど Iron Skin Natural Resistance	Find Potion Shout Battle Orders

レベルアップ時の変化

Stamina	+1
Life	+2
Mana	+1

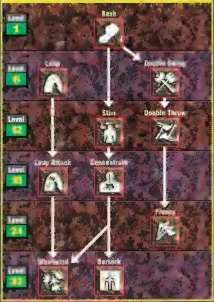
ステータス上昇に伴う変化

Vitality+1	Life+4
Energy+1	Mana+1

Combat Skills

Combat Skillsのツリーは、Combat Masteryのツリーと表裏一体の関係にあり、Barbarianの直接的な攻撃力を担っている。間接攻撃用のLeap Attackなど、個性的なスキルも少なくないので、極めれば戦術のバリエーションが大きく広がるだろう。

Combat Skills



Bash

ノックバック効果が付随する強力な一撃を放つ。敵を後方へ吹き飛ばすノックバックが、振りの遅さをカバーしてくれるため、Polearm派やSpear派に適したスキルだ。スキルレベルごとに最小ダメージが1ずつ加算される点も、ダメージのばらつきが多い両手用武器にはありがたい。

Slvl	1	20
追加ダメージ	1	20
ダメージ修正(%)	50	145
AR修正(%)	20	115

注：マナコスト=2［固定］

Leap

ジャンプするスキル。Barbarianのイメージを象徴するスキルの一つで、ある程度の高低差や障害物を無視して移動できるようになる。敵に囲まれた際や、パーティーメンバーが進路をふさいでいるような場面でも役立つ。また、着地時に周囲の敵をノックバックする効果を持っている点も見逃せない。

Slvl	1	20
飛距離（ヤード）	4.6	16.6

注：マナコスト=2［固定］

Double Swing

二刀流時の攻撃速度を速める。通常の倍近い速度で二つの武器を交互に振り下ろすようになるため、二刀流で戦うのであれば必修のスキルだ。ただし、スキルレベルを上げてもAttack Ratingしか補正されず、上位にあるFrenzy（後述）と併用できないので、鍛える必要はないだろう。

Slvl	1	20
AR修正(%)	15	110

注：マナコスト=2［固定］

Stun

モンスターを麻痺させる攻撃を繰り出す。連続で使用すると、麻痺させたまま一方的に攻撃できるため、意外に強力なスキルだ。Nightmare以降は主力の一つといっても過言ではない。連続で麻痺状態を維持できるように、使用する武器の振りの速さに応じてスキルレベルを高めていこう。

Slvl	1	20
AR修正(%)	15	110
麻痺時間(秒)	1.2	5

注：マナコスト=2［固定］

Double Throw

両手に持った投射武器を素早く投げるスキル。Double Swingと同じく、通常の倍近い速度で二つの投射武器を交互に投げられるようになる。実用性はともかくとして、マシンガンのようにすさまじいスピードで武器を投げつける姿は一見の価値あり。こちらもスキルを鍛えてもさほどの恩恵はないので、1ポイントあればじゅうぶんだ。

Slvl	1	20
AR修正(%)	20	210

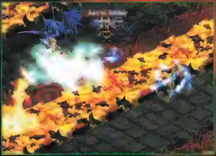
注：マナコスト=2［固定］

Leap Attack

ターゲットに向かってジャンプし、着地と同時に攻撃を行うスキル。集団の中に間接攻撃タイプのモンスターがいたら、これを使って先に倒すのが定番の戦術だ。また、Act4のChaos Sanctuaryの攻略に欠かせないスキルである（Iron Maidenの効果を受けないため）。ダメージ修正率は全クラス中トップを誇る点も魅力だ。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	100	670
AR修正(%)	50	335

注：マナコスト=9［固定］、飛距離はVer1.03では設定されていない



対岸のモンスターめがけてLeap Attackを仕掛けている様子。地形を気にせず戦えるので、Act3やAct4での使用頻度は高い。移動中の敵にはほとんど当たらないのが欠点だ

Concentrate

敵に妨害されずに攻撃を繰り出すスキル。また、攻撃中は防御値が増加する。Polearm派やSpear派に適したスキルだが、攻撃している間はポーションを飲むことができないという欠点を持つ。2、3回攻撃するたびに、ワンテンポおいてポーションを飲むというスタイルで戦わなければならないため、あまり人気がない。

Slvl	1	20
防御値修正(%)	20	210
ダメージ修正(%)	25	120

注：マナコスト=2［固定］

Frenzy

移動速度や攻撃速度をアップさせるユニークなスキルで、二刀流時にのみ使用できる。正確に述べると、Frenzyを使った攻撃が命中すると、移動、通常の攻撃、一部のスキルに一定時間加速効果が得られる。Ver1.03時点での評価だが、Double Swingの上位版ではなく、発動後にほかの攻撃方法に切り替えることで意味を持つスキルだ。

Slvl	1	20
効果時間(秒)	2	21
AR修正(%)	10	200

注：マナコスト=3［固定］

武器によるダメージ計算の仕組み

武器による基本ダメージは、以下の式で求められる。

$$\text{武器の情報欄に示されるダメージ値} \times \frac{100+\text{STR値}+\text{スキルによるダメージ修正率}}{100}$$

これにスキルやアイテムによる特殊な追加ダメージを加算すると、キャラクター画面に表示されるAttack Damageの値とほぼ一致する。"Add 1-32 Lightning"などの属性攻撃を加える効果は、STR値やスキルによるダメージ修正の恩恵を受けない点に留意しよう。スキルによる修正率が高いキャラクターの場合は、最小ダメージや最大ダメージを増加させる効果を重視した方が、大きなダメージが期待できる。なお、BowやCrossbowによるダメージは、STR値ではなくDEX値が適用される。

Whirlwind

こまのように回転しながら移動し、進路にいる敵に多大なダメージを与える。発動中はポーションを飲めない、マナコストが高いといった欠点もあるが、それ以上にすさまじい破壊力が魅力である。立ち止まって戦うよりダメージを受けにくいため、Nightmare以降の攻略に欠かせない。Ver1.03で弱められたが、依然として超強力だ。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	−50	102
AR修正(%)	0	95
マナコスト	25	44

Berserk

防御力を犠牲に、強力な攻撃を繰り出す。素晴らしい攻撃力を誇るが、防御力がないに等しい状態に陥るのが難点だ。Iron SkinやShoutといったスキルを高めることで多少カバーできるが、盾なしでBerserkを使うのは苦しい。片手用武器＋盾のスタイルで戦う人には、ダメージ不足を補うスキルとして要注目だ。

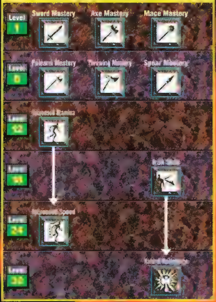
Slvl	1	20
AR修正(%)	56	360
ダメージ修正(%)	56	246
防御値低下時間(秒)	2.7	1.3

注：マナコスト=5［固定］

Combat Masteries

Passiveスキルで構成されたCombat Masteriesは、Barbarianの戦闘能力を着実に高める重要なツリーだ。攻撃スキルとはまったく違い派手さはないが、育成の軸となる有用なスキルがぎっしりそろっている。

Combat Skills



Sword Mastery

Sword(剣)系の武器の扱いを上達させる。Attack Ratingとダメージを恒久的に高める優れたスキルだ(6種類ある同系統のスキル群からどれかを選ぶのが一般的)。Sword系の武器の最大のメリットは、両手用武器でもBarbarianであれば片手で扱えるという点にある。射程、ダメージ共に優れており、種類も豊富。人気が高いため、入手が難しいというのが唯一のデメリットだ。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	28	123
AR修正(%)	28	180

Axe Mastery

Axe(斧)系の武器の扱いを上達させる。Axe系の武器は、Barbarianのイメージに合っていることから人気がある。ただし、性能面ではSword系と比べると見劣りしてしまう。片手用武器では、Naga(18-34ダメージ)が最上位なので、高レベルになると両手用のAncient Axe(46-74ダメージ)にシフトしていくプレイヤーが多い。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	28	123
AR修正(%)	28	180

Mace Mastery

Mace(こん棒)系の武器の扱いを上達させる。Mace系の武器はマイナーな存在だが、ダメージの安定度、アンデッドモンスターに対するボーナスなど、見逃せない点も多い。また、Ver1.03ではMace系のMartel de Fer(61-101ダメージ)が全武器の中で最もダメージが高い。使用している人が少ない分、優れたレアアイテムの入手が容易かもしれない。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	28	123
AR修正(%)	28	180

Polearm Mastery

Polearm(柄の長い武器)系の武器の扱いを上達させる。Polearm系の武器は、Sword、Axe、Maceとは違い、両手用のものしか存在しない。射程が長く、一撃のダメージが大きいのがメリットで、それを生かしたWhirlwindには定評がある。両手用武器の中では、ダメージと振りの速度のバランスが良いのも特徴だ。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	30	125
AR修正(%)	30	182

Throwing Mastery

Throwing(投射)系の武器の扱いを上達させる(Javelin系も含まれる)。Throwing系の武器は、投げるたびに量が減っていく消耗品なので、メインで使用することはまずないだろう。上位版のベースアイテムは街で購入できないので、中盤以降は補充に苦労する。Leap Attackのような優れたスキルが存在しなければ、注目を浴びたかもしれない。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	30	125
AR修正(%)	30	182

Spear Mastery

Spear(槍)系の武器の扱いを上達させる。Spear系の武器は、Polearm系と同じく、両手用のものしか存在しない。射程の長さはピカイチだが、両手用にしてはダメージが若干不足気味だ。Pike(14-63ダメージ)の上位版に当たるLanceが出現するようになれば、評価は変わるかもしれないが、振りが非常に遅いので、Whirlwind以外の戦術は難しいだろう。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	30	125
AR修正(%)	30	182

死体回収時の注意点

DIABLO Ⅱでは、自分の死体に触れると、自動的にアイテムが元の状態に装備し直されるようになっている。しかしながら、両手用の剣を片手で使用している場合だけは、この自動再装備がうまくいかない(両手用の剣を片手で扱えるBarbarian特有の問題)。両手に装備したアイテムが入るスペースをインベントリーに確保していれば問題ないが、そうでなければ装備をばらまく危険性があるので注意してほしい。Sword Masteryを選んだ人は、死体回収時に必ずインベントリーの空きスペースを確認しよう。

使用していた剣がうまく再装備されず、死体の中にまだ剣が残っている状態。この状態で再度死亡してしまうと、その時点での装備をばらまいてしまう。パブリックゲームなどでは、他のプレイヤーに装備を盗まれてしまう可能性もあるので気を付けたい

Increased Stamina

スタミナを増加させるスキル。走る際のスタミナ消費量は、装備する鎧や盾の種類によって大きく変わる。序盤ではそうした点まで考慮する余裕はないので、1ポイントでも振っておくと、スタミナ切れを起こしにくくなる。中盤以降は、VITのステータスを高めていくことでスタミナ量は補えるため、スキルを鍛える必要はない。

Slvl	1	20
スタミナ修正(%)	30	315

Iron Skin

防御力を増加する。定番スキルの一つで、防御値に恒久的なボーナスが得られる。スキルレベル1で30%アップといった具合に、防御値に比例して効果が得られるのも大きな魅力だ。ただし、防御値をやみくもに上げても、戦うモンスターに見合うだけのキャラクターレベルがないと、それほどの効果はないので過信は禁物。Shoutとも比較してほしい(p.064参照)。

Slvl	1	20
防御値修正(%)	30	220

Increased Speed

移動速度を速める。重装備になると、わずかだが移動速度が低下してしまう。このスキルに数ポイント振ることで、そうしたデメリットを解消できる。鍛えていけば、"Fastest Walk / Run"などの効果を持つブーツなしで、軽快なフットワークを確保できる。

Slvl	1	20
移動速度修正(%)	13	43

Natural Resistance

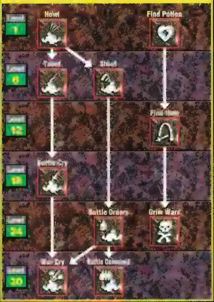
炎、冷気、雷、毒の四つの抵抗力を恒久的に上昇させる優れたスキル。Nightmare以降は抵抗力にペナルティーが課されるが、Barbarianだけはこのスキルのおかげで苦労せずに済む。スキルレベルが上がるに従って上昇率は落ちるので、レベル8(全抵抗力修正49%)以下が一般的だ。抵抗力アップ以外の効果を持つアイテムを選べるようになるという意味でも優れている。

Slvl	1	20
全抵抗力修正(%)	12	67

Warcries

洗練された魔法には縁のないBarbarianだが、代わりにWarcries(戦いの雄たけび)という呪術的な力を持っている。状況に合わせて使えば、単純に殴り合う以上の効果を発揮するため、実戦では欠かせないツリーである。また、パーティーメンバーを支援できる雄たけびがある点にも注目しよう。

Warcries



Howl

周囲にいるモンスターを逃走させる。敵に囲まれた時や、仲間が窮地に陥った際に役立つ。慣れると敵を散らしつつ戦うこともできるが、パーティーメンバーから不評を買うことがあるので注意しよう。また、スキルレベルを上げるとHowl自体の効果範囲も広がり、使い勝手が良くなる。なお、Grim Wardも同じような効果を持っている。

Slvl	1	20
逃走距離(ヤード)	16	79.3
逃走時間(秒)	3	22

注:マナコスト=4[固定]

Find Potion

モンスターの死体から回復用ポーションを探す。序盤と終盤に役立つスキルで、レベル5(発見確率50%)くらいあれば実用に耐え得る。パーティーメンバーからの需要も高く、序盤ではMana Potion、終盤ではFull Rejuvenation Potionが求められる。ただし、どのランクのポーションが手に入るかはActに依存する仕組みなので、中盤の使い勝手はいまひとつだ。

Slvl	1	20
発見確率(%)	15	84

注:マナコスト=2[固定]

Taunt

1体のモンスターを挑発するスキル。ほとんどの場合、挑発されたモンスターは一直線に自分に向かってくる。そのため、仲間を守ることと、動き回るタイプのモンスターをたぐり寄せることの2通りの用途で利用できる。また、対象のダメージとAttack Ratingを減少させる効果も併せ持つ。パーティープレイ時にこそ使いこなしてほしいスキルだ。

Slvl	1	20
対象のダメージ修正(%)	−5	−43
対象のAR修正(%)	−5	−43

注:マナコスト=3[固定]

Shout

自分自身と、周囲にいる味方の防御力を一時的に高める。スキルレベル1で防御値を2倍にしてくれるので、覚えておいて損はないだろう。なお、Iron Skinが自分自身にしか効果が及ばないのに対し、Shoutは味方にも機能する。パーティープレイが多い人は、Iron Skinの代わりにこちらを鍛えていくという選択肢もある。

Slvl	1	20
防御値修正(%)	100	290
効果時間(秒)	16	54

Find Item

モンスターの死体からアイテムを探す。ここで言うアイテムとは、消耗品を含むノーマルアイテムとマジックアイテムの2種類である。残念ながら、Ver1.03ではレアアイテムは得られないようだ(スキルレベル20を超えるプレイヤーが1週間以上探し回った結果)。発見されるアイテムの種類は、Find Potionと同じようにActに依存している。

Slvl	1	20
発見確率(%)	14	55

Battle Cry

周囲にいる敵の攻撃力と防御力を一時的に下げる。スキルレベル1でも、敵の防御値を50%下げてくれるため、命中率不足の際に役立つ。また、Warcriesのスキルは併用できるので、戦闘直前にBattle CryとShoutを使っておくと戦いが楽になる。中盤以降は、敵の攻撃力も半端ではないので、それを下げるために用いるといい。

Slvl	1	20
効果時間(秒)	12	57.6
対象の防御値修正(%)	−50	−88
対象のダメージ修正(%)	−25	−44

注:マナコスト=5[固定]

Whirlwind以外の可能性

複数の敵をまとめて倒すことができるWhirlwindは、Barbarianにとって欠かせないスキルである。しかし、パーティープレイでWhirlwindばかり使用していると、後衛のフォローがおろそかになってしまう。ほかのクラスをプレイしてみると分かるが、Barbarianには仲間を守る壁役としての役割も期待されているのだ。そのような時に注目してもらいたいのが、Warcriesのスキルである。上手に使えば、後方にモンスターが行ってしまうようなケースが激減するので、ぜひ一度試してみてほしい。

Warcries全般に関する注意事項になるが、パーティープレイ時に使用する際は、スキルレベルが高いプレイヤーを優先しよう。なぜなら、同じスキルを使うと効果を上書きしてしまうからだ。得意なものがあればメンバーに伝え、役割分担をするといい

Battle Orders

自分自身と、周囲にいる味方のライフ/マナ/スタミナの最大値を一時的に高める。強敵と戦う時に使うと生存率がかなり上昇する。特にライフを高めてくれる点でありがたいスキルだ。最大値を高めるだけなので、使用後はすぐにポーションを飲むようにしよう。ライフが激減したように見えるため、パーティープレイ時は仲間に説明しておいた方が無難だ。

Slvl	1	20
効果時間(秒)	30	144
ライフ/マナ/スタミナ修正(%)	40	64

注:マナコスト=7[固定]

Grim Ward

モンスターの死体からトーテムを作り出す。このトーテムは近づいたモンスターを逃走させる効果を持つ。スキルレベルにかかわらず、トーテムは40秒間消えないので、これを拠点あるいは後衛のボディーガードとして使うことができる。ソロプレイでなかなか先へ進めない人にも一度試してほしいスキルだ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	2	14.6

注:効果時間=40秒、マナコスト=4[共に固定]

War Cry

周囲にいる敵を麻痺させ、ダメージも与える。複数の敵にダメージを与える数少ないスキルで、Normalであれば雑魚退治に重宝する。Nightmare以降は敵を麻痺させる効果に注目してほしい。スキルレベルを高めると、麻痺時間も延びていくため、Combat Skillsとのコンビネーションや、パーティープレイ時に応用が利く。

Slvl	1	20
ダメージ	15-20	110-115
麻痺時間(秒)	1	4.8
マナコスト	17	36

Battle Command

自分自身と、周囲にいる味方のスキルレベルを1上昇させる。スキルレベルを上げても効果時間しか増えないため、鍛えるメリットはあまりない。強敵と戦う時に使う程度だろうか。ちなみに、Shout、Battle Orders、Battle Commandの三つは、味方を援護する定番の雄たけびである。三つを重ねて使えば、パーティー全体のパワーアップとなる。

Slvl	1	20
効果時間(秒)	12	88

注:マナコスト=11[固定]

Necromancer

自分は前線に出ないでペットに戦わせ、敵に呪いをかけて弱体化させる。Necromancerはペットの召喚と味方のサポートに重点を置いているクラスだ。常に全体の戦局を把握し、必要とされる援護を行うため、シングルプレイ時はペットのサポート、マルチプレイ時は仲間のサポートといった、どちらかというと地味な行動が多い。しかし、その効果は絶大で、オーラを使うPaladinと同様、パーティーに必ず1人は欲しいクラスだ。

Necromancerはステータスや装備、スキルなどを、最低限の点だけ押さえて選択すれば、マルチプレイ時のサポート役はこなせるだろう。ただし、キャラクターの強さはプレイヤーのテクニックに左右される割合が高く、同じステータスのキャラクターでも使う人によってはっきりと違いが出るクラスだ

キャラクター育成ガイド

まずNecromancer最大の特徴となるSummoning Spellsでは、ほとんどのプレイヤーが、大量のモンスターを従わせることのできるReviveとBlood GolemまたはFire Golemという組み合わせを選択している。序盤に習得できるSkeleton系スキルは、Skeleton Masteryで強化できるとはいえ、あまりにもSkeletonの能力が低過ぎる。Hellにもなると一撃で死んでしまうため、まったくといっていいほど役に立たない。そのため序盤は、Skeleton系スキルのレベルをいかに抑えたまま乗り切るかがポイントとなる。

次に課題となるのが、ペットや仲間を支援するCursesの選択だ。Cursesではレベルを上げても極端に威力の上昇するスキルが少ないため、広く浅く習得しておいて状況によって使い分ける方法が有効だ。スキルポイントはあまりつぎ込まず、他のツリーのために温存しておくのが得策だろう。例外的に、Iron Maidenだけはどのようなタイプのキャラクターにでも有効なスキルなので、これだけはレベルを上げる価値がある。

戦闘では、ペットによる攻撃とCursesの使用を戦術の中心に据えて、機会があればPoison and Bone Spellsのスキルを使って自分自身で攻撃しよう。ペットの移動速度はそれほど速いわけではなく、常に思惑どおりの敵を狙うとは限らない。また、死体回収時などにペットの準備が万全でない状態で戦うことも考慮して、Poison and Bone Spellsを選択しよう。中でもBone SpearまたはBone Spiritは、レベル10程度まで上げればHellでも立派に通用するので、ぜひ習得しておきたいスキルだ。

Necromancerの定番スキル

召喚スキル		攻撃／防御用スキル
Skeleton系	+	**Curses**
Skeleton Mastery		Amplify Damage
Revive		Dim Vision
Golem系		Iron Maiden
Blood Golem		Life Tap
Fire Golem		**Poison and Bone Spells**
Golem Mastery		Bone Armor
		Corpse Explosion
		Bone Spirit

ステータス配分と装備

Necromancerは完全に後衛向きのクラスで、直接攻撃によるダメージは期待できない。従って、武器はスキルレベルを上げる効果が付随したWand系を選択するのがいいだろう。そのほかの装備はキャラクターの戦い方によって変わってくる。Bone SpiritやReviveといった大量のマナを必要とする魔法を中心に戦うのなら、マナの最大値を上げるアイテムを多く装備したい。逆に、マナコストの低いCursesを中心に戦うのであれば、マナよりもResistに重点を置いた方がいい。例えば、Socketed ShieldにPerfect Diamondを3個はめて、Resist All ＋50%の盾を装備できると理想的だ。

ステータス配分は、Energy（以下、ENE）を中心に上げていき、余裕があればVITを上げるのがいい。STRやDEXは、アイテムを装備するときのステータス条件を満たしていればいいと割り切るべきだ。具体的に言うと、Mage Plateを装備するためにSTRを55まで上げて、後は装備したいユニークアイテムに合わせてステータスを上げればいいだろう。

初期ステータス

Strength	15		
Dexterity	25	Attack Rating	72
		Defense	6
Vitality	15	Stamina	79
		Life	45
Energy	25	Mana	25

レベルアップ時の変化

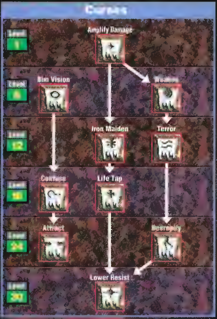
Stamina	+1
Life	+1.5
Mana	+2

ステータス上昇に伴う変化

Vitality+1	Life+2
Energy+1	Mana+2

Curses

[illegible]



Amplify Damage

一定時間、敵が受ける直接攻撃のダメージを2倍にするスキル。どんな敵にも効果があるので幅広く使え、特にマルチプレイ時に重宝する。序盤から終盤まで必須ともいえるスキルだ。マルチプレイにおけるNecromancerの任務は、敵にAmplify Damageを使うことから始まるといっても過言ではない。なお例外的に、Corpse Explosionによるダメージだけは1.5倍となっている。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	2	14.6
持続時間(秒)	8	65

注：マナコスト=4、与えるダメージが2倍になる[共に固定]

Dim Vision

モンスターの視界を狭める効果があるスキル。間接攻撃を行うモンスターに使用すると完全に沈静化するので、その間に遠距離攻撃で倒せば反撃を受けることはない。また、飛び回るモンスターに対して使うと動きが止まるので、落ち着いて倒せるだろう。さらに、モンスターの数が多いときに使うと、同時に戦う相手の数を調節することもできるなど、活躍する場面は多い。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	2.6	15.3
持続時間(秒)	7	45

注：マナコスト=9[固定]

Weaken

敵の攻撃力を下げ、こちらが受けるダメージを2／3に減らすスキル。ゲーム後半の強力なモンスターは攻撃力が非常に高く、ライフの低いキャラクターは、一度か二度の攻撃で死亡する場合も多い。そのような強敵に使えば効果を実感できるだろう。敵よりもこちらの攻撃力が勝る場合は、攻撃系のCurseを使った方が効果的だ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	6	18.6
持続時間(秒)	14	59.6

注：マナコスト=4、対象となった敵から受けるダメージ−33%[共に固定]

Iron Maiden

このCurseをかけられたモンスターが味方を攻撃すると、数倍の反射ダメージを受ける。こちらの受けるダメージが減るわけではないが、使い捨てのペットと相性のいいスキルだ。スキルレベル1でも2倍のダメージをはね返し、レベルを上げていくと与えるダメージ率が25%ずつ上昇する。使用頻度が高い場合は、レベル20まで上げる価値もあるだろう。

Slvl	1	20
反射率(%)	200	675
持続時間(秒)	12	57.6

注：マナコスト=5、効果範囲(ヤード)=4.6[共に固定]

Terror

モンスターを逃走させるスキル。敵の大群と遭遇した場合に緊急回避用として使うと効果的だ。ただし、味方の攻撃中に使うと、そのまま逃げる相手を追いかけて新たなモンスターをアクティブにしてしまう恐れがある。タイプとしてはDim Visionと似ているので、どちらかを選んで習得すればいいだろう。

Slvl	1	20
持続時間(秒)	8	27

注：マナコスト=7、効果範囲(ヤード)=2.6[共に固定]

Confuse

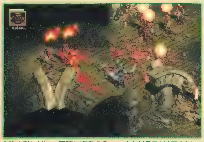
モンスターを混乱させるスキル。かけられた相手は敵味方関係なく近くにいる者に攻撃を行う。よって、離れた場所にいるモンスターの集団に使うといいだろう。ただ、その場合も攻撃が分散してしまうので、このスキルだけ使用しても短時間で敵を倒すのは難しい。どちらかというと、防御的なスキルである。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	4	16.6
持続時間(秒)	10	48

注：マナコスト=13[固定]

Curseの使い分けによる戦術

マルチプレイ時に余裕が出てきたら、複数のCurseを同時に使うことを心掛けてみよう。例えば、近くの敵にLife Tap、遠くの敵にDim Visionと使い分ければ、直接攻撃主体の仲間は非常に助かるはずだ。パーティーの構成や強さ、それとモンスターの種類によって使うCurseを変え、臨機応変に対応しよう。そうすれば実に奥が深いスキルだということが分かるはずだ。上級者のプレイでは、スキル切り替えを行う左手が、マウスを操作する右手と同じくらい目まぐるしく動くほどである。細かい気配りができるかどうかで、サポートの腕が決まる。慣れるまでは大人数でのプレイよりも、2、3人のパーティーで練習するのがいいだろう。



1体の敵に対して、同時に複数のCurseをかけることはできない。後から使ったCurseによって、前にかかっていたCurseの効果は消えてしまうのだ。この仕組みを利用すると、通常はAmplify Damageを使い、敵が逃げ始めたらすぐにDecrepifyに切り替えるなどの応用が可能となる

Life Tap

このCurseをかけたモンスターを直接攻撃すると、与えたダメージの1／2に当たるライフが回復する。直接攻撃をする仲間にとっては、攻撃と回復を同時に行えるので、倒される確率が大幅に減るだろう。そのことから、Amplify Damageと並んで人気のあるスキルだ。マルチプレイでは積極的に使っていきたい。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	2.6	15.3
持続時間(秒)	16	61.6

注：マナコスト=9、与えたダメージの50%に当たるライフが回復[共に固定]

Attract

モンスターを一時的に寝返らせるスキル。Confuseと違って単体にしか効果がないが、必ず敵を攻撃してくれるのでConfuseよりも信頼できる。また、ほかの敵は寝返ったモンスターを攻撃するので、集団の中の1体に対して使い、敵の攻撃を対象に集中させて倒すという応用も可能だ。この方法は後半でも有効で、その意味では意外と攻撃的なスキルだ。

Slvl	1	20
持続時間(秒)	12	80.4

注：マナコスト=17、効果範囲(ヤード)=6[共に固定]

Decrepify

敵の移動速度を遅くするスキル。ライフが少なくなると逃走する敵を、逃げる前に集中攻撃で一気に倒したい。そういった時は、このスキルでサポートすると確実に仕留めることができる。強力な効果を持つが、スキルレベルが低い間は効果時間が短いので注意しよう。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	2.6	15.3
持続時間(秒)	2	5.8

注：マナコスト=11[固定]

Lower Resist

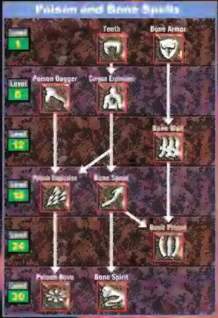
敵の抵抗力を低下させるスキル。Amplify Damageが直接攻撃主体のパーティー向けなのに対し、このスキルは魔法攻撃を行う仲間が多いときに役立つだろう。後半のスキルレベルになると効果の上昇率が落ちるので、どのあたりまで上げるのかが悩みどころだ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	4.6	17.3
抵抗力低下率(%)	−31	−62
持続時間(秒)	20	58

注：マナコスト=22[固定]

Poison and Bone Spells

Necromancer自身の攻撃と防御に関するスキルで構成されたツリーである。その内容はNecromancerらしくユニークな効果を持ったスキルが多い。レベルを上げることで効果を発揮するスキルが多いので、どれを成長させるべきかよく考えてから選択しよう。



Teeth

きばに似た形の弾を召喚して攻撃するスキル。Summoning Spellsのスキルを中心に育てているキャラクターの場合は、マナに余裕がある場合があるので、戦闘中に援護射撃として使うのがいいだろう。しかし、中盤以降はBone Spearといったより強力な攻撃魔法を習得することができるので、このスキルにポイントをつぎ込む必要はない。

Slvl	1	20
ダメージ	2-4	21-23
きばの数	2	21
マナコスト	3	12

Bone Armor

一定量の直接攻撃ダメージを吸収する鎧を作り出すスキル。Necromancerはもともと接近戦が得意ではないので、こういった防御用スキルにも注目したい。この鎧は耐久力を超えた攻撃でも一度だけは防ぐことができるため、壊れたら即座に張り直すという使い方ができれば、ダメージを受けずに戦える。1ポイントだけでも割り振っておけば役立つ時があるだろう。

Slvl	1	20
ダメージ吸収量	20	210
マナコスト	11	30

Poison Dagger

自分が装備しているDagger系の武器に毒を塗って攻撃するスキル。Necromancerが自ら最前線で戦うのは無理があるので、使用するのであればペットや仲間が戦っているわきから攻撃するなど、微妙な位置取りが必要となる。同じ敵に何度も攻撃せず、多くの敵を順番に攻撃した方が効果的だ。

Slvl	1	20
毒ダメージ	7-15	168-217
持続時間(秒)	4	23
AR修正(%)	15	205
マナコスト	3	7.7

Corpse Explosion

モンスターの死体を爆発させてダメージを与えるスキル。与えるダメージ量は死体が生前に持っていたライフで決まり、ライフの高い強敵であった場合はダメージも比例して大きくなる。あまりに強力すぎたために、Ver1.03のパッチで修正が施された。現在、マルチプレイにおけるメインの攻撃方法として使うのは少々心もとない。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	2.6	8.6
マナコスト	15	34

注：死体が持っていたライフの60-100%に当たるダメージを与える[固定]

Bone Wall

骨でできた壁を作り出すスキル。ペットと敵が戦っている場合、自分との間に壁を出せば前線から隔離されて安全になる。また、逃走時に敵と自分の間に出せば、時間を稼ぐこともできる。壁の耐久力があまり高くないのと、ペットもこの壁を攻撃してしまう点に注意しよう。また、マルチプレイで多用するとラグを発生させる原因にもなる。

Slvl	1	20
耐久力	19	109

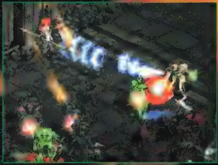
注：マナコスト＝17、持続時間(秒)＝48[共に固定]

Poison Explosion

モンスターの死体を爆発させて毒のダメージを与えるスキル。Corpse Explosionとは違って、ダメージ量は一定だ。このスキルに限らず、毒系統の攻撃は一定の間継続してダメージを与えるため、長期戦になりそうな場合に、序盤で使っておくと効果的である。

Slvl	1	20
毒ダメージ	25-50	120-240
持続時間(秒)	4	19.2

注：マナコスト＝8[固定]



ユニークモンスターや一部の敵には、Cursesが効かない場合がある。そういったときは、Necromancer自身で攻撃を行うPoison and Bone Spellsが有効だ。画面はNecromancerにとって天敵ともいえるOblivion Knightで、Bone SpearまたはBone Spiritを習得していないと倒すのは困難だろう

Bone Spear

骨でできた槍を召喚して攻撃するスキル。この槍は貫通力を持ち、ペットに群がる敵に使うと複数にダメージを与えることができる。同系統のスキルであるBone Spiritと比較するとマナコストが半分なので、気軽に使える。どちらを使用するにしても、スキルレベルを上げて強化した方がいい。

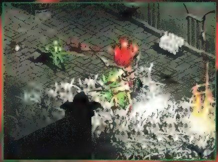
Slvl	1	20
ダメージ	16-24	168-176
マナコスト	7	11.7

Bone Prison

骨でできたおりを召喚して敵を囲むスキル。動き回る敵に対して使うのが効果的だ。敵に直接かけるスキルではないので、魔法が効きにくいボス級のモンスターにも使える。完全に囲むのではなく、微妙に抜け道がある点に注意したい。また、Bone Wallと同様、多用するとラグを発生させる原因にもなる。

Slvl	1	20
耐久力	19	109
マナコスト	27	8

注：持続時間(秒)＝48[固定]



Iron Maidenをかけられた敵は、Bone Wallを攻撃したときも反射ダメージを受ける。これを利用すれば、直接攻撃を行う敵に対してかなり有効な作戦となる。自分との間に何重もBone Wallを敷き詰めれば、たとえボスといえども無事では済まない

Poison Nova

自分を中心に、毒のダメージを放射状に放つスキル。敵を狙う必要がないので、戦闘中にちょっと余裕ができたときなどに気軽に使える。囲まれた状態で使用すると一度に多くの敵に毒ダメージを与えられるが、Necromancerは防御力に不安があるクラスなので、接近され過ぎないように気を付けよう。

Slvl	1	20
毒ダメージ	50-75	145-217
持続時間(秒)	8	23.2

注：マナコスト＝25[固定]

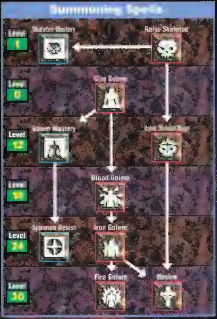
Bone Spirit

骨の亡霊を召喚して攻撃するスキル。最上位のスキルだけあって他の攻撃系魔法に比べてダメージが高く、放った後は自動的に敵を追尾するので強力だ。Shiftキーを押しながら使うと敵が視界内にいなくても発射できるので、索敵に応用することも可能である。自分で攻撃を行うスキルが少ないNecromancerの決め手となるだろう。

Slvl	1	20
ダメージ	20-30	324-334
マナコスト	12	21

Summoning Spells

Summoning SpellsのツリーはNecromancerを象徴する…への召喚に関するスキルで構成されている。召喚系スキルは主にSkeleton系とGolem系に分かれていて、それぞれ長所と短所がある。この違いを理解して状況によって使い分けよう。



Skeleton Mastery

Skeleton系ペットの能力を上昇させるスキル。ペットは、召喚スキルをレベルアップしても能力が上がらないため、力不足だと感じたらこのスキルで補うことが必要だ。しかし、Skeletonに関しては、もともとの能力が低いので、あまり効果を実感できないかもしれない。

Slvl	1	20
Skeletonのライフ修正値	+7	+140
Skeletonの攻撃力修正値	+2	+40
モンスターのHP上昇率(%)	7	140
モンスターの攻撃力上昇率(%)	2	40

注：Skeletal Mageの魔法ダメージ上昇［固定］

Raise Skeleton

モンスターの死体からSkeletonを召喚するスキル。スキルレベルを上げると一度に召喚できる数が増えるが、多く出し過ぎると、狭いマップでの通行に支障をきたしたり、また画面の処理落ちが発生するので注意しよう。スキルレベルを上げてもSkeletonの数が増えるだけで、Skeleton個々の能力を上げるにはSkeleton Masteryのレベルを上げる必要がある。

Slvl	1	20
Skeletonの数	1	20
マナコスト	6	25

注：Skeletonの攻撃力＝1-2、Skeletonのライフ＝21［共に固定］

Clay Golem

泥でできたGolemを召喚するスキル。スキル習得レベルが低い割には、スキルレベル1で召喚したGolemでもライフが100と高いので、長い間壁役として役立つだろう。Skeletonとは違って、触媒を必要としないのも便利だ。Golemの種類はほかにも幾つかあるが、同時に召喚できるGolemは1種類なので、どれかに絞り込んで育てた方がいいだろう。

Slvl	1	20
Golemの攻撃力	2-5	15-38
Golemのライフ	100	765
マナコスト	15	72

Golem Mastery

召喚するGolemのライフと移動速度を上昇させるスキル。Golemは基本的に移動速度があまり速くないため、壁などに引っ掛かって見失う場合がある。スキルポイントを数ポイントでも割り振っておけば、はぐれてしまう危険性はかなり減るだろう。なお、このスキルの効果はすべてのGolemに対して有効だ。

Slvl	1	20
Golemのライフ上昇率(%)	20	400
Golemの移動速度上昇率(%)	6	33

Raise Skeletal Mage

モンスターの死体からSkeletal Mageを召喚するスキル。Skeletal Mageが使用する魔法は炎、冷気、電撃、毒の4種類からランダムで決まる。使用魔法が冷気の場合は敵の行動速度を遅くすることができるので、後半でも役立ってくれるだろう。ただ、レベルを上げてもライフは上昇しない。これはSkeleton Masteryを上げても変わらないので注意しよう。

Slvl	1	20
Skeletal Mageの数	1	20
マナコスト	8	27

注：Skeletal Mageのライフ＝61［固定］

Blood Golem

敵のライフを奪い取る能力を持つGolemを召喚するスキル。召喚主であるNecromancerとライフの一部を共有しており、Golemのライフが変化するのに応じて自分のライフも増減する。このBlood GolemとIron Maidenを組み合わせた場合は非常に強力で、Ver1.03では直接攻撃の敵に対して絶対に負けることはない。

Slvl	1	20
Golemの攻撃力	6-16	45-122
体力吸収ダメージ	31	38
マナコスト	25	101

注：Golemのライフ＝201［固定］

基本的に、Reviveを含めたSkeleton系は数で押すタイプだ。召喚したペットの移動速度はあまり速くないので、進行速度が速めのパーティーだと、ワンテンポ遅れてしまうこともしばしばある。いっそのこと、その場での使い捨てと割り切った方がいい

Summon Resist

召喚するペットの魔法耐性を上昇させるスキル。魔法に対する各ペットの抵抗力は高くないが、このスキルで補うことができる。スキルレベル1で28%も上昇する反面、レベルを上げてゆくと上昇率がかなり落ちるのがつらい。ちなみに、Golemのライフが減ったときは新しいGolemを出し直すことによって、ライフが全回復した状態になる。

Slvl	1	20
抵抗力上昇率(%)	28	66

Iron Golem

金属でできたGolemを召喚するスキル。触媒として武器や防具を消費し、その強さによって出現するGolemの能力も変化する。スキルレベルを上げてもライフや攻撃力は変わらないが、攻撃を受けた際、相手に反射ダメージを与えるようになる。Iron MaidenやPaladinのThornsと組み合わせれば、合計で10倍以上の反射ダメージを与えることも可能だ。

Slvl	1	20
攻撃反射率(%)	0	420

注：マナコスト＝35、Golemの攻撃力＝7-19、Golemのライフ＝306［すべて固定］

地形を利用した戦術

Golem系の大きな特長として、必要な時に触媒なしで好きな場所に召喚できるというメリットがある（Iron Golemを除く）。川やがけなどで道が遮られているマップでは、まず向こう側にGolemを召喚してみよう。自分を危険にさらすことなく、安全に戦えるはずだ。モンスターを倒すごとにReviveで仲間に加えていくという方法を使えば、後は時間が解決してくれるだろう。このようにペットが戦う様子を眺めるのは、Necromancerのだいご味といえる。少々卑怯かもしれないが、地形を利用するのも立派な戦術だ。

Fire Golem

炎でできたGolemを召喚するスキル。最後に習得できるGolem系召喚スキルだけあってFire Golemの基本能力は高い。炎属性の攻撃を行い、敵からの炎の攻撃を吸収することができる。また、このGolemは死亡時に大爆発を起こして周囲の敵にダメージを与える。これを利用して、敵の隣に連続して召喚する戦い方も有効だ。

Slvl	1	20
Golemの攻撃力	10-27	57-155
炎ダメージ吸収率(%)	36	88
マナコスト	50	240

注：Golemのライフ＝313［固定］

Revive

倒したモンスターを復活させて味方に付けるスキル。Raise Skeletonとは違ってペットは生前の能力を引き継いでおり、魔法や特殊攻撃もそのままである。Necromancerの戦術における中核ともいえるスキルで、ReviveとIron Maidenを組み合わせれば、まさに軍隊のような強さを発揮する。なお、ペットの行動パターンがあまり賢くない点には注意したい。

Slvl	1	20
モンスターの数	1	20

注：マナコスト＝45、持続時間(秒)＝180、モンスターのライフ増加率(%)＝200［すべて固定］

Paladin

ファンタジーRPGではなじみ深いPaladinだが、DIABLO Ⅱのそれはかなり異色の存在となっている。その理由を端的に示すのが、一定範囲内の敵や味方に対してさまざまな影響を及ぼす"オーラ"(Aura)を操る能力である。ざっくばらんに言えば、戦士、僧侶、吟遊詩人の能力がミックスされたのがDIABLO Ⅱの Paladinなのだ。クラス自体に強烈な個性はないが、スキルの選択次第で違った様相を見せてくれるのが大きな魅力と言えよう。

キャラクター育成ガイド

他の戦士クラスとは違い、PaladinはPassiveスキルをまったく持っていない。例えばBarbarianは、Sword Mastery、Iron Skin、Natural Resistanceなどで恒久的に能力を高めることができるのに対し、PaladinはConcentration、Defiance、Salvationなどのオーラを切り替えることで対処しなければならない。従って、中途半端に感じるかもしれないが、序盤は実用的なオーラを広く浅く習得するのが先決となる。

次に課題となるのは、鍛え上げるCombat Skillsと、オーラの選択である(Paladinの定番スキル参照)。PaladinのCombat Skillsには一長一短があり、絞り込むのはなかなか難しい。一般的には、Sacrifice、Charge、Vengeanceのいずれかを柱とし、Zealに数ポイント、Conversionに5～10ポイント振っておくとバランスが取れる。一方のオーラは、Combat Skillsとの兼ね合いである程度決まってくる。例えば、一撃離脱のChargeはConcentrationと相性が良く、属性攻撃を加えるVengeanceであればConvictionが良いといった具合だ。

いずれにせよ、始めに述べた戦士、僧侶、吟遊詩人という三つの能力のどれを伸ばすかを決めておくことが肝心である。実際のところ、パーティープレイに役立つようにオーラを鍛えると、いくらスキルポイントがあっても足りないからだ。逆に、腰を据えてプレイするのであれば、育成しがいのあるクラスとも言える。

Paladinの定番スキル

攻撃用スキル		オーラ
Combat Skills	+	Offensive Auras
Sacrifice Zeal Charge Vengeance Conversion		Thorns Concentration Holy Freeze Conviction
		Defensive Auras
		Defiance Salvation

ステータス配分と装備

Paladinには、クラス固有のボーナスとして盾のブロック率に+5%の修正が加わり、SmiteやHoly Shieldといった盾に関連したスキルも用意されている。また、盾によるブロックなしで中盤以降を攻略するのは難しいため、片手用武器と盾を装備するのが常識である。

ステータス配分は、武器を軸に考えると分かりやすい。終盤で候補に挙がる片手用武器は、Ancient Sword、Rune Sword、Divine Scepter、Battle Hammerなどで、最も装備条件が厳しいのはAncient Sword(要STR127、DEX88)である。一方、装備条件が厳しい防具となると、盾のPavise(要STR133)や、鎧のChaos Armor(要STR140)が挙げられる。従って、STRが140、DEXが88あれば、片手用武器と防具の大半が装備できることになる。さらにSTRを高めてOrnate Armor(要STR170)を装着するという手もあるが、先にじゅうぶんなライフ量を確保した方が生存率は高い。Hellであればライフは600以上欲しいところだ。マナは、Vengeanceをメインの攻撃手段としない限り、さほど高める必要はないだろう。

Paladinはオーラがあるため、どのクラスとも[illegible]を[illegible]オーラを使い分けるのが[illegible]して[illegible]

初期ステータス

Strength	25		
Dexterity	20	Attack Rating	52
		Defense	5
Vitality	25	Stamina	89
		Life	55
Energy	15	Mana	15

レベルアップ時の変化

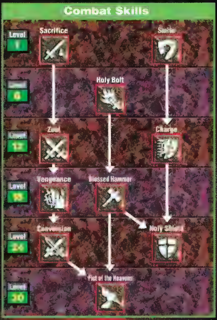
Stamina	+1
Life	+2
Mana	+1.5

ステータス上昇に伴う変化

Vitality+1	Life+3
Energy+1	Mana+1.5

Combat Skills

Combat Skillsのツリーには、バラエティーに富んだ攻撃スキルが用意されている。それぞれの攻撃スキルは、使い勝手がまったく違うため、選択時は多いに悩まされるだろう。また、盾を使ったユニークなスキルや補助的な魔法も少なくない。



Fist of the Heavensによって発生するHoly Boltの数は、周囲にいる敵の数に依存している。Holy Boltは味方のライフを回復する効果もあるので、混戦時にこれを狙って使うのもよい

アイテムの効果を利用した応用戦術

敵を逃走させる効果とChargeのコンボ

Chargeに付随するノックバック効果は、100%発動するわけではない。また、ターゲットに隣接していると、Chargeを使おうとしても、通常の攻撃になってしまう。"Hit Cause Monster to Flee"(敵を逃走させる)の効果が付いた武器を使用すると、ノックバックできなかった場合でも、敵が逃げ出すことで、再びChargeが発動できるようになる。

敵のライフを半減させる効果とZealのコンボ

Hellともなると、攻撃力不足が気になるPaladinは少なくない。ダメージ補正のないZealなどをメインで使用しているとなおさらである。武器に付随する"Crushing Blow"という効果は、一定の確率で敵のライフを半減させるという優れた機能を持っているので、Zealの高速な攻撃と組み合わせれば、攻撃力不足を大幅に解消してくれる。Paladinに限らず、Crushing Blowは武器による近接戦闘を行うクラスにも有効だ。

Sacrifice

自分のライフを犠牲に、高い攻撃力を持った一撃を繰り出すスキル。与えたダメージの8%分のライフを失うため、ライフ吸収効果を持つアイテムは欠かせない。モンスターにとどめを刺した際にはライフは吸収されないという仕組みと、瀕死の状態で放つと自殺してしまう可能性があるという点にはくれぐれも留意してもらいたい。

Slvl	1	20
AR修正(%)	20	115
ダメージ修正(%)	180	408

注:与えたダメージの8%に当たるライフを失う[固定]

Smite

盾を使って敵を強打し、麻痺させるスキル。微量のダメージとノックバック効果もある。ダメージはまったく期待できないが、高い命中率と連射力が魅力。特に、パーティープレイではユニークモンスターの動きを封じるのに役立つ。スキルを鍛えれば、ほかの攻撃スキルとのコンボも狙える。

Slvl	1	20
盾のダメージ修正(%)	15	300
麻痺時間(秒)	0.6	4.4

注:マナコスト=2[固定]、使用する盾の種類によってダメージは異なる

Holy Bolt

アンデットモンスターにダメージを与える電撃を放つスキル。味方に当たった場合は、ライフを回復させる効果がある。スキルレベルを鍛える価値があるかは疑問だが、数少ない回復用スキルだ。ゲーム序盤であれば、戦闘後にパーティーメンバーをいやすのに役立つだろう。

Slvl	1	20
ダメージ	8-16	122-130
ライフ回復	1-6	39-44
マナコスト	4	8.7

Zeal

高速で複数回の攻撃を繰り出すスキル。攻撃速度が非常に速く、複数の敵をまとめてたたいてくれるため、使い勝手は非常にいい。ただし、スキルレベルを上げると攻撃回数が増える分、硬直時間が長くなってしまうのが中盤以降欠点となる。従って、スキルレベルは1〜3程度にしておくのが無難だ。

Slvl	1	20
AR修正(%)	10	105
攻撃回数	2	21

注:マナコスト=2[固定]

Charge

高速でターゲットへ突進し、強力な一撃を加えるスキル。Paladinの攻撃スキルの中では、ダメージや命中精度の修正率が最も高い。ノックバックや麻痺効果が付随する点も大きな特徴で、1対1の状況ならば、連続でChargeを繰り返すだけで無傷のまま敵を倒せる。ターゲットに隣接していると発動しないのが唯一の欠点だ。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	100	575
AR修正(%)	50	335

注:マナコスト=9[固定]

Vengeance

炎、冷気、雷の3属性を持った攻撃を繰り出すスキル。攻撃を受けた敵は冷気により鈍化状態となる。ゲーム中に表示される修正率は1属性に対する値なので、実際は3倍の威力を持つ。スキルレベル20であれば3属性×130%=390%となり、Sacrificeと比較してもさほど見劣りしない。マナコストがかなり高いので、マナ吸収効果のアイテムが不可欠だ。

Slvl	1	20
鈍化時間(秒)	1.2	12.6
ダメージ修正(%)	35	130
マナコスト	4	13

注:AR修正+20%[固定]

Blessed Hammer

魔法のハンマーを放つスキル。放たれたハンマーは螺旋を描くように自分の周囲を回転する。連射性能が優れているため、スキルを鍛えれば意外に強力。MightやConcentrationなどのオーラによって、さらにダメージが高められるというのも隠れた特徴だ。ただし、壁などの障害物に当たると消えてしまうため、ダンジョンなどの狭い場所では当てにできない。

Slvl	1	20
ダメージ	12-16	164-168
マナコスト	5	9.7

注:アンデッドモンスターに対して1.5倍のダメージを与える

Conversion

モンスターを転向させ、一時的に味方にする。Nightmare以降の攻略には欠かせない定番スキルの一つである。仕組みを補足すると、①クエストモンスターやユニークモンスターを転向させることはできない、②転向させたモンスターはプレイヤーに追随せず、およそ2画面分ほど離れると消滅する、③転向させたモンスターが死亡しても経験値を得られる。

Slvl	1	20
転向率(%)	7	42
持続時間(秒)	20	210

注:マナコスト=4[固定]

Holy Shield

盾の防御値とブロック率を一時的に高める。ブロック率を高めてくれるというのが大きなメリットで、スキルを鍛えれば装備する盾の選択肢が広がる。スキルレベル20で21%のブロック率が加算されるため、無修正のTower ShieldやPavise(49%+Paladinのボーナス5%=54%)であっても、75%を維持できる(ブロック率の最大値は75%)。

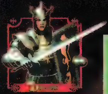
Slvl	1	20
持続時間(秒)	30	220
盾のDefense値修正	25	310
ブロック率(%)	8	21

注:マナコスト=35[固定]、ブロック率は加算される

Fist of the Heavens

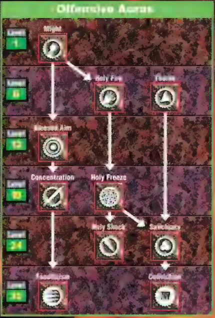
敵1体に雷を落とす。周囲に敵がいると、さらにその方向へHoly Boltが放たれる。アンデッドモンスターが多数いる場合に効果的なスキルである。Blessed Hammerにも言えることだが、中途半端に鍛えると終盤で役に立たないので注意したい。マナコストも非常に高いので、積極的に使いたい場合、MeditationやRedemptionといったオーラとの組み合わせが必要だろう。

Slvl	1	20
Holy Boltダメージ	1-16	1-130
Lightningダメージ	1-40	153-192
マナコスト	25	63



Offensive Auras

Offensive Aurasには、敵に直接ダメージを与えるだけでなく、味方の攻撃力を高めたり、敵の能力を下げたりするものも多数存在する。Combat Skillsと組み合わせることで、Paladinの戦闘能力を飛躍的に高めてくれるだろう。



Might

武器によるダメージを高める。序盤では役立つが、上位版に当たるConcentrationが用意されているため、鍛えるのは避けた方がよい。スキルレベル20の時点で、Mightのダメージ修正は240%であるのに対し、Concentrationは345%もあるからだ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
ダメージ修正(%)	40	230

Holy Fire

炎によって範囲内にいるすべての敵に対して一定のダメージを与える。このオーラを用いつつ敵の周囲を走り回れば、攻撃を受けることなく継続的にダメージを与えられる。ポーションすら満足に買えない最序盤では重宝するだろう。しかし、スキルレベル20で15-17ダメージしかないため、Normal以外ではまったく役に立たない。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	4	16.6
ダメージ	1-3	15-17

Thorns

直接攻撃を受けると、そのダメージを倍増して敵へはね返す。例えば、スキルレベル1の時点で10ダメージを受けると、敵は25ダメージを被ることになる。はね返すダメージは敵の強さに比例するため、終盤まで使えるスキルである。特に、Nightmare以降はConversionによって転向させたモンスターにThornsを使い、敵の同士討ちを狙うというのが非常に強力だ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
反射ダメージ(%)	250	1010

注:PvPでの効果は1／10となる

Blessed Aim

武器の命中精度を高める。Paladinには、Attack Ratingを補うPassiveスキルが一切ないため、命中率が足りないことが多い。スキルレベル1でも75%の修正が入るので、習得しておいて損のないスキルだ。序盤ではZealとのコンビネーションが役立つだろう。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
AR修正(%)	75	360

Concentration

武器によるダメージを高める。Mightの上位版に当たるオーラで、ダメージ修正率が高い。また、DIABLO IIでは、武器を振っている最中に攻撃を受けると、自分の攻撃が妨害されてしまうケースがあるが、Concentrationはこうした確率を少なくする。BarbarianやAmazonといった戦士の多いパーティープレイでは定番のオーラだ。効果範囲に関する記述はないが、スキルレベルを上げるときちんと広がる。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	60	345

注:攻撃を妨害されない確率=20%[固定]

Holy Freeze

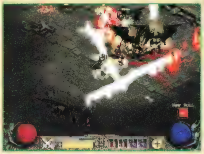
冷気によって範囲内にいるすべての敵を鈍化(Slow)させる。移動はもちろん、攻撃速度も低下させるため、敵の攻撃が激烈になるNightmare以降でその真価を発揮する。Conversionを多用せず、武器を使って戦う場合や、ソロプレイが中心であれば、メインのオーラとして鍛えてもよいくらいだ(冷気によって死体が消える点に留意)。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	4	16.6
鈍化率(%)	30	54

オーラの効果時間の差を利用したコンボ

Holy FreezeとConvictionは、効果が約8秒間持続する特別なオーラである。これに対し、MightやDefianceといった能力を向上させてくれるオーラの多くは、自分に対して瞬時に効果が表れる。この時間差を利用すると、2種類のオーラを組み合わせたコンボが可能となる。操作は忙しくなるが、ソロプレイ時には有効なテクニックである。

補足になるが、他者に対するオーラの効果は約4秒に1回発生する。そのため、Holy Freezeのオーラが効果を発揮した直後にMightなどに切り替えても、パーティーメンバーにはすぐに効果が表れない。パーティープレイ時にオーラのコンボを使いたい場合は、Holy FreezeとConvictionの二つを交互に切り替えるとよいだろう。



パーティープレイでオーラを活用する際は、効果の度合いだけでなく、有効範囲にも気を配りたい。1画面全体をカバーするには、およそ10ヤードは必要だ。動き回ることを考慮するともう少し欲しいところだが、終盤になればスキルレベルを高めるアイテムで補えるだろう

Holy Shock

雷によって範囲内にいるすべての敵に対して一定のダメージを与える。Holy Fireと比較するとダメージ量は2倍近くあるが、スキルレベルを20まで上げても、29-33程度でしかない。習得可能なレベルも24と高いため、スキルを鍛えるころには通用しない状況(Nightmare以降)になっているというが何とも残念。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	3.3	16
ダメージ	1-5	29-33

Sanctuary

範囲内にいるすべてのアンデッドモンスターにダメージを与える上、ノックバック効果も付随する。Holy FireやHoly Shockと似たオーラだが、対象がアンデッドモンスターに限定されているだけ効果は高い。スキルレベル20になると、ダメージ量は84-92にも及び、ソロプレイであれば終盤でもそれなりに使える。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	3.3	16
ダメージ	8-16	84-92

Fanaticism

武器による攻撃速度を高める(弓や投射武器を含む)。この効果は、Zealなどの武器を使った攻撃スキルにも反映される。見違えるほど攻撃速度がアップするので、そう快さという意味では、Concentrationよりも人気がある。ただし、スキルを鍛えても効果範囲は広がらないので注意。

Slvl	1	20
攻撃速度修正(%)	14	35
AR修正(%)	40	135

注:効果範囲=7.3ヤード[固定]

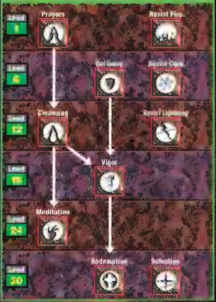
Conviction

範囲内にいるすべての敵の防御値と魔法抵抗を下げる。Paladinの命中率の低さを補えるだけでなく、魔法が効きやすくなるため、一石二鳥のオーラと言える。Nightmare、Hellと、ゲーム難易度が上がるにつれて、モンスターの魔法抵抗力も高くなるので、パーティーメンバーにSorceressがいる場合は積極的に使っていこう。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	6	18.6
敵の防御値修正(%)	−49	−90
敵の抵抗力修正(%)	−26	−57

Defensive Auras

Paladin自身とパーティーメンバーの防御に関連したオーラがそろっている。定番のDefianceやSalvationなど、スキルレベルをそれほど高めなくても役立つオーラが多いのが特徴だ。Offensive Aurasと併せてバランス良く習得し、状況には臨機応変に対応しよう。



Prayers

ライフを徐々に回復する。Normalではじゅうぶん役立つオーラだが、Nightmare以降では敵のダメージ量が大幅に増すため、回復が追いつかなくなる。中盤以降を考えると、スキルポイントはあまり割り振らない方が無難だ。序盤からDefensive Aurasを鍛えるのであれば、後述するDefianceがお勧めである。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
回復力	2	21
マナコスト	1	4.5

Resist Fire

炎に対する抵抗力を高める。スキルレベル1で、54%もの抵抗力が加算される。ただし、キャラクターレベル30になるまでの過程で役立つスキルと割り切って使った方がよい。キャラクターレベル30で習得できるSalvationは、Resist Fire、Resist Cold、Resist Lightningという3種類の効果を併せ持つからだ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
抵抗力修正(%)	54	75

注:抵抗力は加算される

Defiance

防御値を高めるオーラ。地味ではあるが汎用性が高く、序盤から終盤まで役立つ。パーティープレイも考慮すると、序盤からスキルレベル3前後まで高め、効果範囲を広げておくとよい。なお、終盤のHellともなると、PassiveスキルのないPaladinは防御力が不足がちになる。戦士らしい戦い方を目指す人には、鍛え上げるオーラの一つとして候補に入れておいてほしい。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
防御値修正(%)	70	260

Resist Cold

冷気に対する抵抗力を高める。序盤では冷気によるダメージは小さいので、スキルポイントを節約したい場合は、習得しなくてもよい。その際には、冷気による鈍化を軽減する"Half Freeze Duration"という効果を持つアイテムが欲しいところだ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
抵抗力修正(%)	54	75

注:抵抗力は加算される

Cleansing

毒と呪い(Curse)の効果時間を減少させる。毒を使うモンスターが多数登場するAct2で使用頻度の高いオーラだ。また、呪いの効果を減少させることができる点も見逃せない(呪いは四つの抵抗力とは無関係)。ゲームの難易度が上がるに従って、モンスターが使う呪いは強力になっていくため、戦闘後に体勢を整えるのに役立つ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
減少時間(%)	39	80

Resist Lightning

雷に対する抵抗力を高める。ユニークモンスターの中には、攻撃するたびに電撃を反射するタイプがおり、序盤から数多く登場する。抵抗力しだいで受けるダメージは大きく変わるので、これに対処するために覚えておきたいオーラだ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
抵抗力修正(%)	54	75

注:抵抗力は加算される

Vigor

移動速度とスタミナ回復速度が速くなる。また、スタミナの量も増加する。フィールドの移動や、装備の回収、モンスターから逃げる際など、活用できる場面は非常に多い。効果範囲も比較的広いので、1、2ポイント振っておけばじゅうぶん実用に耐えるだろう。なお、PvPでは移動速度が重要なので、Duel好きの人にも要注目のスキルと言える。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	10	48
移動速度修正(%)	13	43
スタミナ量修正(%)	50	525
スタミナ回復速度修正(%)	50	525

Meditation

マナの回復を速める。基本的にBlessed HammerやFist of the Heavensを多用する場合に役立つ。また、装備の整っていない序盤から中盤の時期は、パーティーメンバーにとってもありがたいオーラである。操作は大変だが、戦闘の合間の移動時だけ、このオーラに切り替えるというスタイルが有効だ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
マナ回復速度修正(%)	65	350

Redemption

倒したモンスターの死体から、ライフとマナを吸収する。ゲーム中の説明ではパーティーメンバーにも効果が及ぶと書かれているが、Ver1.03では自分にしか機能しない。また、このスキルを使用すると死体は消えてしまう。パーティープレイ時は、ほかのメンバーが死体を利用するケースがあるので配慮が必要だ。ソロプレイでは、戦闘後の回復に大いに役立ってくれるだろう。

Slvl	1	20
吸収確率(%)	23	85
ライフ/マナ回復量	25	120

注:効果範囲=7.3ヤード[固定]、自分のみに機能する

Salvation

炎、冷気、雷の抵抗力を高める。Resist Fireなどの上位版に当たり、三つの属性の抵抗力をまとめ上げてくれる優れたオーラだ。Hellでは、全抵抗力が−50%になるペナルティーを受けるため、終盤まで重宝する。パーティープレイでも喜ばれる定番オーラなので、効果範囲を広げるためにスキルレベルを上げておきたい。

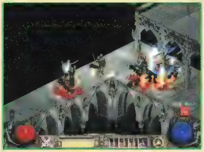
Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	7.3	32.6
抵抗力修正(%)	54	75

注:抵抗力は加算される

Paladinの定番戦術の落とし穴

Paladinは、Nightmare以降、多数の敵に囲まれると非常に苦戦する(防御力、攻撃力共に不足)。そのため、Conversionによって転向させたモンスターを壁役として使うのが定番の戦術となっている。また、Thornsを併用すると、自ら攻撃をしなくても敵を倒すことが可能となる。簡単そうに見えるが、実際には転向させる前に殺されてしまうケースも多いので、注意してもらいたい。振りの速い武器が望ましく、最低でもスキルレベルは5(転向率25%)欲しいところだ。

なお、パーティープレイ時は、Thornsの併用は避けた方がよい。なぜなら、Conversionが切れた後、数秒間はオーラの効果が残ってしまうからだ。つまり、正気に戻ったモンスターを即座に攻撃すると、Thornsによって多大なダメージを受けてしまうのである。仕組みを知らない戦士系のメンバーを死に追いやることになりかねないので気を付けよう。



Conversionによって転向させたモンスターは、プレイヤーについてくるわけではない。そのため、狭い場所では通路をふさいでしまうことがある。通行の邪魔になるので、マルチプレイでは注意したい

Sorceress

炎、冷気、雷の3系統の魔法を扱えるSorceressは、攻撃魔法のスペシャリストだ。覚えられるスキルの大半が攻撃魔法で、他のクラスに比べて比較的分かりやすいツリー構成になっている。接近戦には向かないため、常に敵と距離を置きつつ攻撃魔法をたたき込むという戦い方になるだろう。

キャラクター育成ガイド

育成時において最大の焦点となるのは、3系統ある魔法の中でどれを専門にするかということだ。どの系統も一長一短あるが、取りあえずCold Spells（冷気系）の習得は必須である。敵の動きを封じるメリットは大きく、敵からの接近を避けたいSorceressにとって非常に頼りになるからだ。Cold Spellsで凍らせた上で、Fire Spells（炎系）やLightning Spells（雷系）を補助的に使うといいだろう。具体的に言うと、まずGlacial Spikeで凍らせてから、Static Fieldで弱らせ、最後にFire WallやMeteorでとどめを刺すという流れだ。特にStatic Fieldは、敵のライフが膨大な量になるHellにおいて真価を発揮するので、ぜひ習得しておきたい。

ただし、Cold Spellsには問題点がある。敵を凍らせた状態で倒してしまうと死体が残らないため、Necromancerのように死体を必要とするクラスと一緒にパーティーを組むには相性が悪いのだ。Cold Spellsに特化する場合は、この問題を解消するために、Fire SpellsやLightning Spellsもいくつか習得しておこう。

攻撃魔法に関して共通して言えるのは、広く浅く選択するよりも、スキルの数を絞ってポイントを注ぎ込むことが重要であるということだ。その際には、各系統に属するすべての魔法の能力を底上げするMastery系のスキルも必ず習得しよう。

Sorceressの定番スキル

攻撃魔法		その他
Fire Spells: Fire Ball / Meteor / Fire Mastery	+	Warmth / Teleport / Energy Shield / Shiver Armor / Chilling Armor
Lightning Spells: Static Field / Thunder Storm / Lightning Mastery		
Cold Spells: Glacial Spike / Frozen Orb / Cold Mastery		

なお、どの系統を専門にするかということに関係なく、必ず習得しておきたいスキルもある。WarmthはSorceressにとって命とも言えるマナを確保するために必須のスキルで、レベル20まで上げる価値がある。また、防御力に不安があるクラスなので、生存率を上げるために、Shiver ArmorあるいはEnergy Shieldを習得するとよい。

ステータス配分と装備

武器については、片手用武器と盾を装備するパターンと、Staff（杖）を選択するパターンの2種類がある。攻撃魔法はスキルレベルに依存するため、序盤では魔法のレベルを上昇させるStaffが非常に有効だ。中盤以降になると、抵抗力も必要になってくるので、片手用武器と盾の組み合わせに切り替えるのも悪くない。具体的には、Diamond系のGemを3個はめたSocketed Shieldと、セットアイテムのSigon's Guardが特にお勧めである。Sorceressは前線で武器を使用する機会がほとんどないので、武器のダメージや鎧のDefenseよりも、マナの上限値を上昇させる効果や抵抗力に注目して選択するといいだろう。

ステータスに関しては、基本的にENEを上げておきたい。STRやDEXは、アイテムの装備条件を満たすために必要なものと割り切るべきだ。Mage Plateを装備できるSTR55が一つの目安となるだろう。DEXは使用したい武器によって異なるが、終盤までStaffを使うのであれば、ポイントを一切割り振らなくても構わない。ただし、Hellでは100前後のダメージを受けて即死してしまうケースが多いので、VIT70程度は欲しいところだ。

前作のSorcererとの最大の違いは、攻撃魔法が仲間にダメージを与えないようになった点で、数々の強力な攻撃魔法を仲間に遠慮せずに使うことができるのだ

初期ステータス

Strength	10		
Dexterity	25	Attack Rating	72
		Defense	6
Vitality	10	Stamina	74
		Life	40
Energy	35	Mana	35

レベルアップ時の変化

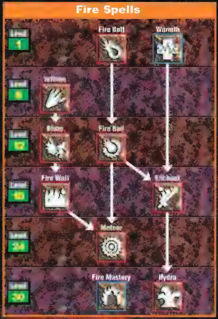
Stamina	+1
Life	+1
Mana	+2

ステータス上昇に伴う変化

Vitality+1	Life+2
Energy+1	Mana+2

Fire Spells

Fire Spellsのツリーは炎系の魔法で構成されている。複数の敵に効果が及ぶ魔法が豊富で、ダメージの幅にもむらがない。また、ダメージを増やすことができる魔法も用意されているため、攻撃力に限れば最も強力だ。



Hydraは単体でのダメージはそれほどないが、複数出すことによって強力な効果を発揮する。あらかじめ大量に出現させておき、そこに敵をおびき寄せるという作戦が終盤でも有効である

Faster Cast Rate系のマジックアイテムを装備すると、魔法の詠唱時間を短縮することができ、結果的に攻撃力はアップする。数値には表れないが、非常に重要なポイントだ

Fire Bolt

敵に向かって火の玉を投げつける。キャラクター作成直後から使用できる、Fire Spellsの基本となるスキルだ。レベルを上げてもマナコストが増えないのはありがたいが、ダメージ上昇率は優れていない。上位の魔法を覚えるまでのつなぎと割り切って使うのが正解だ。間違ってもポイントを注ぎ込まないようにしよう。

Slvl	1	20
ダメージ	3-6	31-34

注：マナコスト＝2.5［固定］

Warmth

マナの回復速度を速めるPassiveスキルで、習得すれば常に効果を発揮してくれる。ほかの系統に特化する場合でも、このスキルだけはできる限り上げておきたい。魔法を中心に戦うSorceressにとって、マナが尽きることは死の宣告を受けるに等しいからだ。レベルを上げ続けても、最後まで回復率が12%ずつ上昇するのも魅力だ。

Slvl	1	20
マナ回復率(%)	30	258

Inferno

マウスボタンを押している間、自分の前方に火炎放射器のように炎を吹き出す。ダメージは高いが、スキルレベルが低い間は炎の距離が短い。そのため、敵に接近することになるので、Sorceressにとっては使いこなすのは難しいだろう。また、動き回る敵には当てづらいので、Cold系の魔法で足止めをするといった工夫が必要だ。

Slvl	1	20
マナコスト	6	21
ダメージ(1秒ごと)	12-25	190-203
到達距離(ヤード)	3.3	12.6

Blaze

自分が通った道筋に炎を発生させるというユニークなスキル。この炎は同じ場所を往復することによって重ねることが可能で、その分ダメージも倍増する。敵を誘導して上手に使えば、瞬間攻撃力は全スキルの中でも突出したものとなるだろう。Static Fieldと組み合わせれば、動きの遅い敵に負けることはない。

Slvl	1	20
マナコスト	11	20
ダメージ(1秒ごと)	18-37	196-215
継続時間(秒)	4.6	23.6

Fire Ball

Fire Boltの上位版で、目標に当たると爆風を放ち、周囲の敵にもダメージを与える。Fire Boltと比べると、ダメージが飛躍的に上昇しているのがポイントだ。Fire Spellsに特化したSorceressは、この魔法を使えるようになって初めて一人前と言える。ダメージの幅も安定しているので、終盤まで使うことができる。

Slvl	1	20
マナコスト	5	14
ダメージ	6-14	139-147

Fire Wall

指定した場所に一定時間炎の壁を出現させる。時間当たりの攻撃力は最高レベルで、同じ場所に重ねて出現させることも可能だ。ただし、動き回る敵に対しては狙うのが難しく、何らかの方法で動きを止める必要がある。川やがけなどで道が阻まれているマップでは、この魔法を習得していると攻略が非常に楽になるだろう。

Slvl	1	20
マナコスト	22	60
ダメージ(1秒ごと)	32-42	389-398
継続時間(秒)	4.6	23.6

Enchant

自分や仲間が装備している武器に炎を付加する。継続時間が比較的長いので、戦闘の合間に仲間に対して使っておくと喜ばれるだろう。なお、接近戦が苦手なSorceressにとっては、自分に対して使うのはまったく無意味な行為だ。スキルレベルを上げてもダメージはほとんど変わらないので、レベル1に止めておくのが無難である。

Slvl	1	20
マナコスト	25	120
ダメージ	8-10	27-29
継続時間(秒)	144	600

Meteor

指定した場所にいん石を落とす。落ちたいん石はしばらくの間燃え続け、その間も炎のダメージが継続する。呪文を詠唱してから実際に落ちるまでに3秒程度かかるが、この時間はFaster Cast Rate系のアイテムを装備しても短縮することはできない。仲間の戦士が集団と戦い始めたら、真ん中を狙って落とすと効果的だ。

Slvl	1	20
マナコスト	17	36
ダメージ	40-50	268-278
炎のダメージ(1秒ごと)	16-21	150-154

Fire Mastery

Fire Skillsに属するすべての攻撃魔法のダメージを増加させる。炎系の長所である爆発的な攻撃力を陰で支えてくれる重要なスキルだ。このツリーの攻撃魔法を一つでも使っている場合は最低でもレベル3、特化させたキャラクターであればレベル9までは必ず上げておきたい。それ以上のレベルになると上昇率がかなり落ちるので注意しよう。

Slvl	1	20
ダメージ修正(%)	18	100

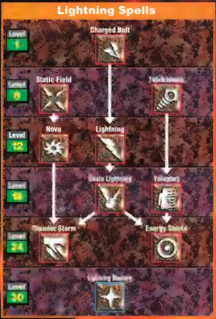
Hydra

地面から炎の魔獣Hydraを一定時間召喚する。この魔獣は動くことはできないが、時間内は無敵で、近くに敵がいると自動的にFire Boltを発射してダメージを与える(前作のGuardianとは違って敵はのけぞらない)。画面端に出現させておけば策敵に使うことができ、テレポートする敵も自動で狙ってくれるので、さまざまな局面で役立つ。

Slvl	1	20
マナコスト	21	59
ダメージ	6-12	44-50
継続時間(秒)	12	31

Lightning Spells

Lightning Spellsのツリーには、雷の属性を持った攻撃魔法が含まれている。うまく使えば、同時に複数の敵を狙える魔法が多く、ほかの系統に比べて最大ダメージは高いが、スキルレベルを上げても最小ダメージが1というスキルもあるので注意しよう。



Charged Bolt

複数の電撃を扇状に放ってダメージを与えるスキル。発射された電撃は左右に揺れながら進むので、直接敵を狙うよりも、ばらまくように使うと効果的だ。スキルレベルを上げると電撃の数が増えるが、単体の敵に複数個当てるためには近づく必要があるので、接近戦が苦手なSorceressにとってメインの攻撃方法にするのはつらいだろう。

Slvl	1	20
ダメージ	2-4	11-13
電撃の数	3	22
マナコスト	3	12

Static Field

範囲内にいるすべての敵に対し、現在あるライフの25%を奪うスキル。敵を狙う必要がなく、その効果はボスにまで及ぶ。抵抗力がない敵に対して5回使うとライフは約1／4になり、その後に通常の攻撃魔法を使えば、どんな敵でも手早く倒すことができる。ある意味、Sorceressにとって最強といえる魔法だ。

Slvl	1	20
効果範囲(ヤード)	3.3	16

注：マナコスト=9[固定]

Telekinesis

離れた物体に対して操作を行うスキル。落ちているアイテムを拾ったり、ドアや宝箱を開けたりすることができる。最前線で仲間が敵を倒して出てきたアイテムを、後ろから横取りすることも可能だ。また、敵に対して使うとわずかだがダメージも与えられる。だが、戦闘でのこれといった有効な利用法はなく、開発者の意図が理解し難いスキルだ。

Slvl	1	20
ダメージ	1-2	20-21

注：マナコスト=7［固定］

Nova

自分を中心に、電撃のダメージを放射状に放つスキル。囲まれた状態で使えば、同時に多くの敵に当てることが可能だ。このツリーの魔法にしてはダメージの幅にばらつきが無く、期待どおりの効果を発揮してくれる。しかし、ダメージはそれほど高いわけではなく、Frost Novaと違って特殊効果も持たない。中盤以降、メインで使うことはないだろう。

Slvl	1	20
ダメージ	1-20	134-153
マナコスト	15	34

Lightning

自分の前方に電撃を発射するスキル。この電撃は敵を貫通するので、集団を狙うと複数の敵に当てることが可能だ。最大ダメージの高さは魅力的だが、どんなにスキルレベルを上げても最小ダメージが1となっており、かなりばらつきがある。マルチプレイならまだしも、1人でプレイするときは頼りにならない。

Slvl	1	20
ダメージ	1-40	1-192
マナコスト	8	17

Chain Lightning

前作では凶悪な強さを発揮したChain Lightningだが、本作では性質が変わっている。使用するとまず1本の電撃が走り、敵に当たった時点でほかの敵に方向転換して次々にヒットする。見た目は壮観なのだが、Lightningと同様、スキルレベルを上げても最小ダメージが1という不安を抱えている。

Slvl	1	20
ダメージ	1-40	1-230
マナコスト	9	28

Teleport

画面中の指定した場所に瞬間移動するスキル。敵に接近されたくないSorceressにとって、常に有利な位置取りを確保するのに便利だ。詠唱のモーションが意外に遅く、緊急時の脱出のために使用するならFast Cast Rate系のアイテムを装備しておきたい。スキルレベルを上げてもマナコストが減るだけなので、頻繁に使わないのであればスキルレベルは1でじゅうぶんだ。

Slvl	1	20
マナコスト	24	5

Thunder Storm

自分の周囲に嵐を呼び寄せて、近づいた敵に対して自動的に雷を落とすスキル。敵を狙う必要がなく、敵から逃げているだけでいつの間にか倒していることも多い。最低ダメージの低さについては、ある程度スキルレベルを上げれば克服できる。発射間隔がやや長めなので、メインの攻撃というよりも、補助的な意味合いで使った方がいいだろう。

Slvl	1	20
ダメージ	1-100	191-290
持続時間(秒)	32	184

注：マナコスト=19[固定]

Energy Shield

自分の周囲にエネルギーの盾を作り、受けるダメージの一部をマナで吸収するスキル。あまりライフを上げていないSorceressは、Hellでは瞬殺されてしまう場合がある。スキルレベル7まで上げれば約半分のダメージをマナで吸収するので、生存率はだいぶ高くなるだろう。攻撃魔法を使用してもまだマナに余裕があるのなら、必ず習得しておこう。

Slvl	1	20
ダメージ吸収率(%)	15	63
持続時間(秒)	144	1056

注：マナコスト=5[固定]

Lightning Mastery

Lightning Spellsのツリーに属する、すべてのスキルのマナコストを減少させる。Fire MasteryやCold Masteryとは違って実際のダメージこそ上昇しないものの、手数の多さで勝負することが可能になる。Lightning Spellsを多く取得しているのであれば、マナコストが−40%になるスキルレベル5までは上げておこう。それ以上になると、効率が悪くなってくるのだ。

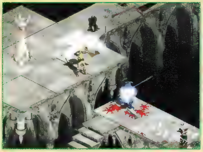
Slvl	1	20
マナコスト減少率(%)	15	63

ライフ量の多い敵に効果的なスキル

DIABLO Ⅱにはかぎとなるスキルが幾つかある。PaladinのThornsやNecromancerのIron Maidenなどがそれで、Sorceressの場合はStatic Fieldが該当する。これらに共通しているのは、敵が強くなればスキルの効果も比例して上がるということだ。

例えば、Fire Ballなどの攻撃魔法は、どんな敵にも一定量のダメージを与える。つまり、敵のライフが2倍になれば、こちらも魔法を撃つ回数を2倍にする必要があるのだ。しかしながら、かぎとなるスキルはこれとは異なり、敵の強さが10倍になっても、スキルの使用回数は極端に変わらない。Static Fieldは敵のライフ量の25%のダメージを与えるので、難易度がNormalからHellに変化しても効率は同じなのだ。(Hellは敵の抵抗力が高くなるので、実際のダメージは異なる)

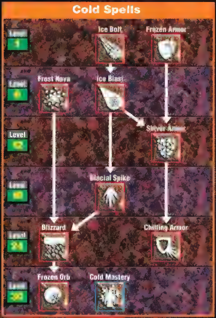
Hellの8人プレイともなると敵のライフは膨大な量になり、実際のところ、普通の直接攻撃や魔法でのダメージ効果は微々たるものだ。そのような状況でも、Static Fieldは安定した効果を発揮してくれる。ほかのクラスを使っている人も、この点に注目してスキルを選んでみよう。



川やがけなどで道が途切れているマップは、遠距離攻撃の独壇場だ。Static Fieldを連続で使えば、相手がどんな敵であっても、ライフを大幅に削ることができる

Cold Spells

Cold Spellsのツリーは、冷気の属性を持った攻撃魔法と、幾つかの防御用魔法で構成されている。ほかの系統との最大の違いは、敵を凍結もしくは鈍化させることが可能な点で、与えるダメージの低さを考慮してもじゅうぶんに魅力的なスキルだと言える。



Ice Bolt

冷気の弾を放つスキル。攻撃を受けた相手はダメージを受けるほかに、動きが一定時間鈍くなる。移動も攻撃も遅くなるため、その間に次の攻撃を行えば、こちらのペースで戦うことができる。最初に覚えられるスキルの割に、その効果はなかなかのものだ。スキルレベル20で30秒以上鈍化させられるが、さすがにそこまで上げる必要はないだろう。

Slvl	1	20
ダメージ	3-5	22-24
鈍化時間(秒)	6	32.6

注:マナコスト=3[固定]

Frozen Armor

冷気によって鎧を作り出し、Defense値を上昇させるスキル。一定の数値ではなく、元の数値の何%という形で上昇するため、Defense値が高い方がより効果を発揮する。また、直接攻撃してきた敵を一定時間凍結させる効果も持つ。モンスターの集団に囲まれたときも、逃げ延びる可能性はかなり高くなるだろう。

Slvl	1	20
Defense値修正(%)	30	125
持続時間(秒)	120	348
凍結時間(秒)	1.2	3.4

注:マナコスト=7[固定]

Frost Nova

自分を中心に、冷気のダメージを放射状に放つスキル。攻撃を受けた敵は鈍化し、その時間はほかのCold Spellsに比べてかなり長い。マルチプレイ時や、緊急脱出時に重宝するだろう。ただ、ダメージそのものはあまり期待できない。さらにマナコストもかなり高いので、大群が押し寄せてきたときに、補助用として使うのがいい。

Slvl	1	20
冷気ダメージ	2-4	40-42
鈍化時間(秒)	8	27
マナコスト	9	47

Ice Blast

Ice Boltの上位版スキル。Ice Boltとの違いは、攻撃を受けた敵が凍結し、その間は完全に行動不能になる点だ。ダメージもかなり高いので、Ice Boltのレベルは1のまま、このスキルにポイントをつぎ込んだ方が効果的だ。単体の敵と戦う場合に、Ice Blastとほかの攻撃を交互に行えば、一方的にダメージを与え続けることができる。

Slvl	1	20
ダメージ	10	143
凍結時間(秒)	3	6.8
マナコスト	6	15

Shiver Armor

Frozen Armorの上位版スキル。Defense値上昇の効果だけでなく、攻撃してきた相手に対し冷気ダメージと鈍化効果を与える。Defense値上昇率に関してもFrozen Armorより優れているので、Frozen Armorにポイントをつぎ込むよりは、このスキルのためにポイントをためておきたい。

Slvl	1	20
Defense値修正(%)	45	159
冷気ダメージ	6-8	44-46
持続時間(秒)	120	348

注:マナコスト=11、鈍化時間(秒)=4[共に固定]

Glacial Spike

Ice Blastの上位版で、氷塊を敵に投げつけるスキル。目標に当たると砕け、周りにいる敵も凍結させるので、Ice Blastよりも強力だ。敵の大群が突進してきても、このスキルを使えば簡単に食い止めることができる。ダメージも高く、Cold Spellsを選択するプレイヤーにとっては、メインとなり得るスキルだ。

Slvl	1	20
ダメージ	16-24	149-157
凍結時間(秒)	2	4.2
マナコスト	10	19

Blizzard

指定した場所の周囲に猛吹雪を発生させるスキル。この吹雪は一定時間続き、鈍化効果を伴うので、戦士系の仲間がいるときにサポートとして使うのに向いている。同じ場所に重ねて使うことが可能なので大ダメージも期待できるが、派手な映像効果のために画面が見にくくなってしまい、非力なマシンだと処理落ちしてしまうことに注意したい。

Slvl	1	20
ダメージ(1秒ごと)	16-24	92-100
持続時間(秒)	4	23
マナコスト	23	42

Chilling Armor

Shiver Armorの上位版スキル。間接攻撃を行ってきた相手に対し、自動的にIce Boltを発射する。これは与えるダメージよりも鈍化させる効果に意味があり、特にAct 3の吹き矢を持ったFetishを相手にしたときは覚えておいて良かったと実感できるだろう。敵の種類に応じて、Shiver Armorと使い分けよう。

Slvl	1	20
Defense値修正(%)	45	140
ダメージ	4-6	23-25
持続時間(秒)	144	258

注:マナコスト=17[固定]

Frozen Orb

巨大な冷気の球体を発生させるスキル。この球体は、全方向にIce Boltを乱射して敵を攻撃する。このIce Boltから逃れるのはほぼ不可能で、対モンスター戦はもちろん、対人戦でも非常に強力だ。膨大なマナを消費するが、この魔法を覚えているのといないのとでは、ゲームの難易度がまったく変わってくる。Cold Spellsが専門なら、ぜひとも習得しよう。

Slvl	1	20
ダメージ	32-35	146-149
凍結時間(秒)	8	27
マナコスト	25	65

Cold Mastery

敵の冷気に対する抵抗力を低下させるスキル。Cold Spellsを使用すれば、結果的に与えるダメージが増える。特にHellの敵は高い抵抗力を持っているので、Cold Spellsをメインに使い続ける場合は必ず覚えておきたい。目安としては、最低でもスキルレベル5(−59%)。余裕があればレベル15(−80%)まで上げておこう。

Slvl	1	20
冷気耐性低下率(%)	23	85

派手な魔法の意外な欠点

Sorceressのスキルには派手な効果を持つ範囲魔法が多く、連続で使うことによって効果が倍増するタイプのものもある。敵のライフが飛躍的に増えるHellのマルチプレイでは、それらをうまく使わないと歯が立たないのが実情だろう。

しかし、これには大きな欠点があって、グラフィック描画時にマシンに多大な負荷をかけてしまうのだ。マルチプレイの場合、当然その効果は自分だけではなくほかの仲間にも及ぶので、下手をすると味方を死に追いやってしまうこともある。

マシン環境は人それぞれで、中には推奨スペックぎりぎりのマシンでプレイしている人もいる。こういった魔法を多く使うときは、少なくとも仲間に一声かけておくのが礼儀だろう。マシンスペックや画面描画に関しては、2000年10月号の特集2で詳しく解説しているので、そちらを参照してほしい。

チャットウインドウに"FPS"と打つことによって、現在のプレイ環境が表示される。FPSというのは画面の秒間描画数の単位で、範囲魔法を多く使ったこの画面では6FPS、つまり通常の1/5以下になっている

特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略

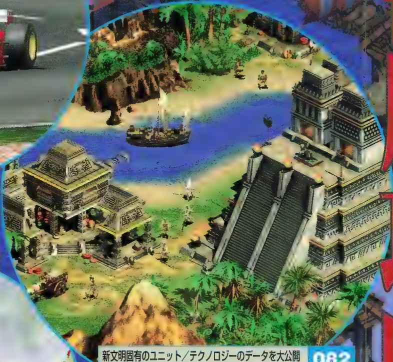
今月は、トップクラスのシミュレート精度を誇るレーシングゲーム「GRAND PRIX 3」と、期待の国産RPG「アプサラス」を徹底的に攻略。そして、2回目となるリアルタイム戦略シミュレーション「Age of Empires II拡張パック：覇者たちの光陰」の記事では、10月号に引き続きAoKからの変更点を中心に実践的な情報をお届けする。

予選から決勝レースまで完全サポート
レースの流れに合わせて有効なテクニックを解説

GRAND PRIX 3

078

文／オリハラコウジ



新文明固有のユニット／テクノロジーのデータを大公開
長所／短所を理解して独自の戦法を編み出せ

Age of Empires II拡張パック：覇者たちの光陰

082

文／中島　渉

全4種類の職業別に
効果的な戦術を伝授

アプサラス

086

文／西尾ゆき

サーキットを走るだけがF1じゃない！ GP3でレースウイークをまるまる体験

GRANDPRIX 3

BY GEOFF CRAMMOND

世界中を転戦することから、旅をしながら見せ物を演じる一団に例えて、F1サーカスと呼ばれることもあるF1ワールドチャピオンシップ。気を抜いて臨むサーキットはあり得ない。レースが行われる週末は集中してマシンのセットアップをこなし、気象コンディションを先読みし、本番に挑むことになる。そんなF1チームのウイークエンドを、実際のレースと比較しながら紹介しよう。

本物のF1レーサーとまったく同じ週末を過ごそう

F1のすべてをリアルにシミュレートした「GRAND PRIX 3」(以下、GP3)では、予選や決勝のみならず、レースが開催される週末をそっくりそのまま体験できる。練習走行でコースの特徴を頭にたたき込み、地道にマシンのセッティングを煮詰めて、ライバルたちとの戦いに臨むのである。つまり、本物のドライバーの気分をとことん味わえるというわけだ。

まず、週末に行われるイベントの流れをチェックしておこう。ゲーム中に用意されているイベントは、図①のとおり。どのサーキットにおいても、このスケジュールに沿ってレースが開催される。これらのイベントうち、Qualifying(予選)とRace(決勝)以外は、必ずしも参加しなくても良い。さらに、最下位からのスタートを覚悟できるなら予選もパスできるが、これはあまりお勧めできない。

一方、実際のF1ではどのようなスケジュールが組まれているかというと、図②のようになっている。Free Practice(練習走行)がたっぷりと用意されている以外は、GP3でのスケジュールとそれほど変わりはないことが分かるだろう。

スターティンググリッドを一つでも上に上げるため、Qualifyingだけに力を注ぐのではなく、Free Practiceも有効に使うべきである

図① GP3でのレースウイークのスケジュール

[金曜日]	Friday Free Practice
[土曜日]	Saturday Free Practice
	Qualifying
[日曜日]	Pre Race Warm-Up
	Race

図② 実際のF1でのレースウイークのスケジュール

[金曜日]	Free Practice #1
	Free Practice #2
[土曜日]	Free Practice #3
	Qualifying Practice
	Qualifying
[日曜日]	Warm-up Run
	Race

レーサー気分を味わうためにはイベントごとに目的意識を持つべし

自分のドライビングを客……分析し、修正点を探すことも大事である。……イバルたちのラップタイムや走りを参考にして、自……の欠点を探し出すのも一つの手だ

プレイしてみると分かるが、レースが行われるウイークエンドは思っているよりも長い。何度も何度も行われるFree Practiceを面倒くさいと感じてしまう気持ちも分かる。しかし、各Free Practiceごとに何か一つ目的を定めておけば、必ずや有意義に過ごすことができるだろう。

では、具体的にどんなことを考えながら走れば良いのだろうか。まずは、マシンのセッティングを少しでも充実したものに近づけること。ラップタイムをコンマ1秒でも短縮できるように努力するのはもちろんのこと、予選用、決勝用のそれぞれのセッティングを別個に準備できれば理想的だ。

また、自分の苦手なサーキットでレースが開催される場合は、それを克服するための時間に充てよう。ブレーキングポイントの目安になりそうな目印を頭に入れておいたり、オーバーテイク(追い抜き)に適したコーナーを探りながら、ライバルの走りをイメージして攻め込んでみたりできればベストだ。

どちらの場合も、数の限られたタイヤをいかにして使い回すか、ということも重要になる。ベストラップが問われる予選では、当然フレッシュ(新品)なタイヤを使いたいし、レース中に何回ピットインして、どれだけタイヤ交換を行うかも、計算に入れておく必要があるのだ。

そのほか、Free Practiceの段階で準備しておくことは本当にたくさんある。何度も行われるFree Practiceを無駄にしてしまうようでは、非常にもったいない。これらの時間、機会を有効に使えるようになって、初めて一人前のドライバーになれるというわけだ。

セッティングを決めていく作業には、慎重さと大胆さ、そして、その結果を確かめる根気強さが必要となる。さらに、セッティングの特長を最大限に生かせるよう、自分の走りを修正できれば、文句なしだ

Information

開発元	：Microprose社
発売元	：株式会社マイピック
問い合わせ先	：株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	：8,800円
発売時期	：発売中

©2000 Hasbro Interactive, Inc. All rights reserved. Game Code © 2000 Geoff Crammond. All Rights Reserved. "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd." "Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

GRAND PRIXシリーズファン待望のウェットレースに挑戦！

ウェットコンディションでのドライビング

前作「GRAND PRIX 2」に欠けていた要素として、天候の変化、すなわちウェットコンディションでのレースが挙げられる。これを待ち望んでいたファンは多いはず。GP3では、非常に再現度の高い、リアルなウェットレースを楽しむことができるのだ。

とにかく視界が悪いのが、ウェットレースの特徴である。さらに、ドライコンディションに比べてマシンのグリップ力が少なくなり、反応が鈍くなるため、ブレーキを踏んでもすぐには減速してくれない。かといって、きつめのブレーキングはスピンの原因になってしまう。サーキットの各コーナーをしっかり頭に入れておき、早めに軽くブレーキングできるようにするのが理想だ。

細かな修正がきかないため、コーナリング時のハンドル操作はより正確なものを要求される。また、コーナーを抜けた後の、アクセルを踏み込むタイミングも難しい。ドライコンディションのときよりマシンの挙動が不安定になっており、急激な加速はスピンを引き起こしやすいのだ。アクセルオンはやや遅めのタイミングで、ゆっくり丁寧に行おう。

前方のマシンが巻き上げる水しぶき（ウォータースクリーン）で、視界がすこぶる悪くなる。ウェットレースでは、ドライレース以上にスターティンググリッドが重要になるのだ

コーナーを抜けてすぐにアクセルを全開にすると、ご覧のとおり、スピンしてコースアウトしてしまう。これを防ぐには、マシンが真っ直ぐ直線を向いてから、ゆっくりとアクセルを踏み込むこと

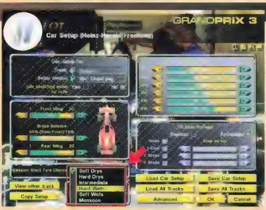
降っている雨が弱まってくると、各車が通過するレコードラインが少しずつ乾いてくる。この上を走れば多少はグリップ力が稼げる反面、タイヤの消耗は激しくなる。そこで、ストレートなどの安全な場所に限り、わざとぬれた路面を走ってタイヤの消耗を抑える、という上級テクニックもある。ただし、高速走行時はほんの少しのハンドル操作であっても、マシンの挙動を不安定にしてしまう危険性がある。後続のマシンとの差がたっぷりとある場合に試してみてはいかがだろうか。

ウェットコンディションでのセッティング

ウェットコンディションでは、専用のウェットタイヤを使用する。ウェットタイヤには4種類あり、それぞれ溝の幅が異なっている。溝が太いほど水をかき出しやすく、すべりにくくなるのだが、溝が太いということは接地面が少ないということでもある。そのため、路面が乾いていくに従って、グリップ面で不利になってしまう。タイヤ変更のタイミングには特に注意してほしい。

また、ぬれた路面でグリップ力が低下すると、サスペンションの効果が薄れてしまうことも問題だ。スプリングやダンパー、アンチロールバーのセッティングを、ドライコンディションの時に比べてソフトに設定しておくべきである。また、直線で最高速まで持っていくような走り方は難しくなるため、ウィングを立てて、少しでもグリップ力を稼ぐ方向でセッティングを決めよう。

もう一つ、雨が振りやすいサーキットと、そうでないサーキットがあることを覚えておこう。GP3では実際のサーキットでの気候を忠実に再現しているので、F1関連の雑誌やホームページなどで各サーキットの情報を集めておくのも良いだろう。



セッティングの画面で、4種類のウェットタイヤが選択できる。Intermediate／Hard Wets／Soft Wets／Monsoonの順に、溝が太くなっていく

コントローラーとドライビングフィール

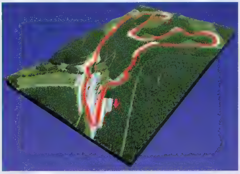
その昔、筆者はGRAND PRIX 2にはまった時に、ついT1というThrustmaster社製ハンドルコントローラーを購入したという経験がある。その時思ったことは、「楽しいけど邪魔になる」ってこと。とてもじゃないが、こんなかさばるものをデスクのそばに置いておきたくない。というわけで、最近は「NEED FOR SPEED」シリーズやGP3のようなレーシングゲームをプレイする場合、PlayStation用のコントローラー"DUALSHOCK2"を使用している（USBポートを経由して接続するアダプターはいくつか発売されており、店頭ですぐに見つけることができるだろう）。

実際に使ってみた感触はまったく問題なく、ドライビングフィールをじゅうぶんに楽しむことができる。ハンドル操作はアナログのレバー、アクセルやブレーキはデジタルのボタンで制御することになるが、ハンドル操作に関してはT1のような本格的なコントローラーと比較しても遜色ない。問題はアクセルワークだが、GP3に搭載されているドライビングヘルプ機能を使えば、不満を感じることはまずないだろう。何より、巨大なコントローラーを接続するという手間がいらず、設置スペースも不要という利点を見逃す手はない。ジョイスティックやキーボードで走っているプレイヤーには、こんな方法もあるということをお知らせしておこう。

グランプリウイークをシミュレート ベルギーグランプリの熱き3日間

ここでは、レースウイークのスケジュールに沿って、各イベントごとの心構えと注意点を解説していくので、レース攻略の一例として頭に入れておいてほしい。今回攻略するサーキットは、ベルギーのスパ・フランコルシャンだ。実際のF1における各イベントでのラップタイムもまとめておくので、参考になれば幸いである。ただし、これらのラップタイムは2000年シーズンのもので、マシンの進歩やレギュレーション（ルール）の変更などがあり、必ずしも同様のタイムで走れるわけではないことをお断りしておく。

スパ・フランコルシャン(Circuit de Spa-Francorchamps)



ベルギーのほぼ中心に位置し、1985年からF1が開催されているスパ・フランコルシャンは、1周が約7kmのハイスピードサーキットだ。長い直線と5速、6速で駆け抜ける高速コーナー、ダウンヒルなど、バリエーションに富んだ内容にチャレンジ精神がかき立てられるため、ドライバーたちに人気が高い。また、高地に設置されているので天候が変わりやすく、"雨のスパ"と呼ばれることもある。1998年シーズンは、ジョーダン・無限ホンダで出場のD・ヒルが優勝した。

金曜日のスケジュール [Friday Free Practice]

最初の練習走行となる金曜日のFriday Free Practiceは、まずサーキットに慣れることを念頭に走ろう。自分が苦手とするコーナーをこの日のうちに攻略できるよう、目標を立てておくと良い。また、シケインや高速コーナーといった各ポイントを、何速のギアでクリアするのかを頭に刻み込んでおくことも大切である。それを覚えるために役立つのが、ライバルたちのドライビングやマニュアルに記載されているコースガイドだ。

カーソルキーの↑キーと↓キーで、ライバルたちのマシンを表示できる。ラップタイムの速いドライバーのコックピット画面を参考にすれば、苦手なコーナーの攻略に役立つこと間違いなしだ

[金曜日]フリー走行午前(2000年シーズンのデータ)

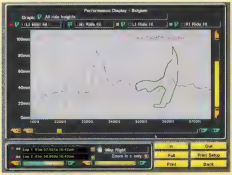
順位	ドライバー	チーム	ベストラップ
1	D・クルサード	マクラーレン・メルセデス	1'53. 398
2	M・シューマッハ	スクーデリア・フェラーリ・マールボロ	1'54. 226
3	M・ハッキネン	マクラーレン・メルセデス	1'54. 665
4	J・トゥルーリ	ジョーダン・無限ホンダ	1'54. 666
5	R・バリチェロ	スクーデリア・フェラーリ・マールボロ	1'54. 714
6	J・ヴィルヌーヴ	BAR・ホンダ	1'54. 840

[金曜日]フリー走行午後(2000年シーズンのデータ)

順位	ドライバー	チーム	ベストラップ
1	D・クルサード	マクラーレン・メルセデス	1'53. 398
2	M・ハッキネン	マクラーレン・メルセデス	1'53. 919
3	J・ハーバート	ジャガー	1'53. 945
4	J・ヴィルヌーヴ	BAR・ホンダ	1'54. 136
5	M・シューマッハ	スクーデリア・フェラーリ・マールボロ	1'54. 226
6	A・ブルツ	ベネトン・プレイライフ	1'54. 266

サーキットに慣れ、時間に余裕があるようなら、マシンのセッティングの準備をしておこう。最初は、ベルギーグランプリ用にあらかじめ用意されている、デフォルトの予選向けセッティングで走っていることと思うが、ここからダウンフォースを増やすか減らすか、加速の悪いシフトポイントはどこか、車高はどうかなどを、頭の中で検討しておこう。実際にセッティングをいじるのは土曜日で構わない。ただし、パフォーマンス分析画面で今日のベストラップを分析することだけは忘れないように。

ところで、各イベントには全チーム共通の制限時間が設けられており、一定の時間が経過すると終了となる。GP3では、決勝レースの長さも含め、この時間制限をオプションで自由に変更できる。実際のF1では2時間近くも走り続けることになるので、これは手軽に楽しめるように配慮された、うれしい設定項目だ。



この日のベストラップを表示して分析する。特に、最高速度と車高に注目してほしい。アクセルを踏んでも最高速度が伸びなければ、ギア比の変更が必要になる

GP3でのサーキットの再現度は？ スパ・ウェザーを検証する

スパ・フランコルシャンは、天候が目まぐるしく変わり、雨が多いのが特徴というサーキットだ。スパ・ウェザーとは、その気まぐれな天気を表した言葉だが、果たして、GP3のゲーム中にも再現されているのだろうか？ さっそく検証してみた。

やはり、スパ・ウェザー恐るべしと言うべきだろうか。10回の検証の結果、金曜日から日曜日の各イベントを通して一度も雨が振らなかった週末は、実に1回しかなかったのだ。たかがゲームと侮ることなかれ。GP3でも、スパ・ウェザーはドライバーをいらつかせることだろう。

いつ雨が上がるか分からない、こんな天気がいちばん困る。どうせ降るならずっと降り続いてくれと、ついつい思ってしまう

GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND

土曜日のスケジュール
[Saturday Free Practice]→[Qualifying]

決勝レース前日となる土曜日のフリー走行では、予選用のセッティングを決めていこう。金曜日にあらかじめ洗い出しておいた問題点を、ここで実際に修正していくことになる。

金曜日の練習走行の結果、ダウンフォースをどの程度に調整していくかの目安はすでに頭の中にあるはずだ。スパ・フランコルシャンの場合、前半にハイスピード、後半にテクニカルなコーナーが集中しており、全体的なバランスを重視しつつ、ダウンフォースを減らす方向でセッティングを詰めていこう。

また、ロングストレートでギアの6速がレブリミット(アクセルを踏んでいるのに加速しない状態)に達していないかをチェック。これは実際に走って確かめるより、パフォーマンス分析機能を使った方が分かりやすい。この状態を解消するためには、6速のギア比を高くすれば良い。5速のギア比とかけ離れてしまうようなら、5速以下のギア比も全体的に少しだけ高く調整しておかないと、変速時にギアのつながりが悪くなってしまうので注意してほしい。

こうして煮詰めたセッティングで、同日に行われる予選に挑もう。予選当日にセッティングを決める理由はいくつかあるが、最も大きな理由は天候だ。スパ・ウェザーなんていう言葉が生まれるくらい、このサーキットの天気は変化しやすい。金曜日に絶妙なセッティングを完成させたとしても、風向き一つで天気が変わり、まったく役に立たず、なんてこともあるのだ。

[土曜日]フリー走行1回目(2000年シーズンのデータ)

順位	ドライバー	チーム	ベストラップ
1	M・ハッキネン	マクラーレン・メルセデス	1'51. 043
2	H・H・フレンツェン	ジョーダン・無限ホンダ	1'51. 821
3	J・トゥルーリ	ジョーダン・無限ホンダ	1'51. 986
4	R・シューマッハ	ウィリアムズ・BMW	1'51. 988
5	D・クルサード	マクラーレン・メルセデス	1'52. 088
6	J・バトン	ウィリアムズ・BMW	1'52. 302

[土曜日]フリー走行2回目(2000年シーズンのデータ)

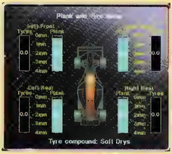
順位	ドライバー	チーム	ベストラップ
1	M・ハッキネン	マクラーレン・メルセデス	1'51. 043
2	J・バトン	ウィリアムズ・BMW	1'51. 367
3	J・トゥルーリ	ジョーダン・無限ホンダ	1'51. 545
4	H・H・フレンツェン	ジョーダン・無限ホンダ	1'51. 821
5	R・シューマッハ	ウィリアムズ・BMW	1'51. 998
6	D・クルサード	マクラーレン・メルセデス	1'52. 088

[土曜日]公式予選(2000年シーズンのデータ)

順位	ドライバー	チーム	ベストラップ
1	M・ハッキネン	マクラーレン・メルセデス	1'50. 646
2	J・トゥルーリ	ジョーダン・無限ホンダ	1'51. 419
3	J・バトン	ウィリアムズ・BMW	1'51. 444
4	M・シューマッハ	スクーデリア・フェラーリ・マールボロ	1'51. 552
5	D・クルサード	マクラーレン・メルセデス	1'51. 587
6	R・シューマッハ	ウィリアムズ・BMW	1'51. 743

パフォーマンス分析機能で、ロングストレートでのスピードやエンジンの回転数などをチェック　このデータは、ギア比の調整に役立てることができる

ギア比を高くすると最高速度が上がる反面、エンジンにかかる負担が増えて加速しにくくなる　各サーキットの特性に合わせて調整しておこう



サーキットの高低差が大きいスパ・フランコルシャンでは、プランク(マシン底面に取り付けられた板)が路面にすれて削れていないかもチェックしよう。プランクが削れ過ぎていると、レギュレーション違反になってしまう　その場合は車高を調整しよう

日曜日のスケジュール
[Pre Race Warm-Up]→[Race]

日曜日はいよいよ決勝当日だ。まず、ウォームアップ走行で予選用のセッティングから決勝用のものに変更し、燃料をたっぷり入れた状態で軽く走ってみよう。ここで違和感があれば、セッティングを多少いじることになる。

また、決勝レースでの天候を予測して、ピットに入る回数やタイミングなどの作戦を練ることも大切だ。特に、レース中に天気が大きく変わりそうな場合、給油のタイミングとタイヤ交換のタイミングを合わせることができるかどうかで、結果に大きく影響が出る。レース前に表示される天候の情報を確認し、ピットストップのタイミングが多少前後しても問題ないよう、燃料を多めに入れておくと安心だ。

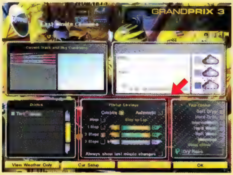
決勝レースでは、ここまでに調整を終えたセッティングを信じて、ひたすら走るのみ。最初は良い結果を残せないかもしれないが、相手に追い抜かれたポイントを覚えておくことで、今後の走りやセッティングに役立てることができるはずだ。

万が一、天候が予選の時と変わってしまった場合は忙しくなる。短時間でまったく別のセッティングを用意しなければならない上、レース中に雨が止んだり、また降り出したりと、多様なケースが考えられるから厄介だ。特に、スパ・フランコルシャンの場合はコースの高低差が激しく、同じラップでも、水たまりができるほどの悪条件となっている場所があるかと思えば、ドライに近い乾いた路面もある。どう走るかはプレイヤーの選択次第だ。p.79で紹介した、ウェットコンディションでのセッティングを参考にしよう。

[日曜日]ウォームアップ走行(2000年シーズンのデータ)

順位	ドライバー	チーム	ベストラップ
1	M・ハッキネン	マクラーレン・メルセデス	2'03. 392
2	M・シューマッハ	スクーデリア・フェラーリ・マールボロ	2'03. 562
3	J・バトン	ウィリアムズ・BMW	2'03. 564
4	R・バリチェロ	スクーデリア・フェラーリ・マールボロ	2'03. 744
5	D・クルサード	マクラーレン・メルセデス	2'04. 120
6	M・サロ	ザウバー・ペトロナス	2'04. 279

予選と違ってやり直しができないので、決勝レースではライバルたちとの接触に注意してほしい　特に、マシン同士が密集して走ることになるファーストラップは、より安全なドライビングを心掛けること



ピットストップの回数は、タイヤのチョイスにも影響する　ソフトタイヤと少ない燃料でラップタイムを稼ぎ、ピットストップの回数を増やすという作戦も、場合によっては有効となる

新要素と各文明の特徴を詳細データで徹底解明

AGE of EMPIRES II The CONQUERORS EXPANSION

ついに発売された「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰」。2回目となる今回の特集では、データ面に焦点を当て、本作での新しい要素や変更点をより具体的に解説していく。新しく追加された5文明のユニットとテクノロジーの詳細データも掲載するので、マルチプレイでの戦術立案などに役立ててほしい。

新しいゲームタイプの特徴と適切な戦術を把握せよ

「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」（以下、AoK）で用意されていたゲームタイプは、ランダムマップ、チェックメイト、デスマッチの3種類であった。しかし、「Age of Empires Ⅱ拡張パック：覇者たちの光陰」（以下、拡張パック）では、さらに"キングオブザヒル""民族の象徴の建造""民族の象徴の防衛"が用意され、さまざまな勝利条件での戦いを楽しむことができるようになった。ここでは、新しく追加されたゲームタイプの特徴と効果的な戦術を解説する。

民族の象徴の建造

このゲームタイプは一風変わっている。ゲーム内での戦闘はすべて禁止となっていて、民族の象徴の建造が完了するまでのスピードを競うのである。同一ゲーム内でのタイムアタックとなるので、マップの種類によっては、初期位置で有利／不利が出てしまうかもしれない。

タイムアタックでは、無駄のない合理的な資源の採取によって、素早く時代を進化させることが必要不可欠となる。AoKのマルチプレイでもいろいろな方法（城を早く建造するなど）で競われてきたタイムアタックだが、正式なゲームタイプとして採用された拡張パックでは、さらに熱い競争が繰り広げられそうだ。

民族の象徴は、文明の特徴をよく表している壮大な建築物。キングオブザヒルで防衛するモニュメントにも使われている

キングオブザヒル

このゲームタイプでは、マップ中央に巨大なモニュメント（グラフィックは民族の象徴と同じ）が用意され、このモニュメントを一定期間（550年）支配したプレイヤーが勝利を収める。モニュメントを支配するためには、一定の距離まで近づかなければならないだけでなく、範囲内に他文明のユニットが存在しないことが条件となる。

アラビアなどの陸地がメインのマップでは、激しいモニュメントの争奪戦が起こりやすいが、壁や塔などを設置できるので防御もしやすい。逆に、凍結湖や地中海など、マップ中央部に建設できない土地や障害物がある場合は、ユニットのみでの防衛戦となるので、ゲームが長引くことが予想される。

戦略としては、なるべくモニュメントの近くに攻撃ユニットの育成所を複数配置し、壁が設置できるならば設置していくといいだろう。敵の一つのユニットがモニュメントに近づいただけでも支配権が奪われてしまうので、ユニットだけでの防衛ではなく、壁や塔と組み合わせて鉄壁のガードを形成することが必要だ。

民族の象徴の防衛

ランダムで決定された1人のプレイヤーに民族の象徴が与えられており、それを守ることが目的である（ほかのプレイヤーは民族の象徴を破壊することが目的）。デスマッチと同様に、ある程度の資源を持った状態で帝王の時代からスタートする。民族の象徴が与えられていないプレイヤーには、城が初期配置されている。通常のゲームと同じように、民族の象徴を500年間保持すれば勝利となるが、壊されると即ゲームオーバーとなる点が異なっている。

また、ゲーム開始時から陣地周辺には壁があらかじめ設置されているので、いきなり攻め込まれることはない。初期資源を活用して、壁を何重にも張り巡らし、その内側に投石機や弓兵などの遠距離攻撃可能なユニットを配置していくことで、敵のラッシュをしのげるかどうかがポイントとなるだろう。

雪景色のグラフィックも用意された新マップ

拡張パックの標準マップでは、AoKで用意されていた13マップに加えて、新たに8マップが登場し、全21種類が選択可能となった。AoKではアラビア、大陸の2マップの人気が高く、対戦ではこのどちらかを選択してプレイすることが多かった。この2マップは、初期配置のプレイヤー間の資源量差と、位置による有利／不利があまりなかったからである。

拡張パックで追加された8マップは、全面が開けた感じのものが多くなっている。防御しやすい地形があまり無いために、壁や塔でしっかりと守りを固めることが必要とされるのだ。追加されたマップは、対戦で使われることを目的としたものであると言っても過言ではないだろう。

また、雪に覆われた地形も登場し、それに伴って、建築ユニットのグラフィックも追加された。雪がある地形は、スカンディナビア、凍結湖、モンゴリアの3マップである。雪に覆われた美しいグラフィックを堪能してほしい。

新しい標準マップ

マップ名	特徴
アリーナ	周囲が森に囲まれた空き地マップ。あらかじめ陣地の周りに壁が張られている
オアシス	ほとんどの木がマップ中央に集まっていて、この地点の奪い合いが面白いマップ
スカンディナビア	いてついた大地では、果実が無いため、鹿などの動物で食料を確保しなければならない
モンゴリア	アラビアに似たマップだが、がけによって進路がふさがれている場所がある
ユカタン	開けた緑の大地。七面鳥などの食料が豊富に用意されている
海辺の沼地	浅瀬と川がマップの大部分を占めていて、施設を建造する土地の奪い合いが楽しいマップ
凍結湖	マップ中央に巨大な凍結湖があり、その周囲を回るように進攻していかなければならない
遊牧	町の中心が初期配置で用意されていないので、自軍の本拠地を設置することから始めるマップ

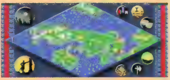
実際の地形に基づいたリアルマップ

拡張パックでは、標準マップ以外にも、実際の地形を模したリアルマップが用意されている。主に登場文明の発祥地が採用されているので、歴史に沿ったプレイを楽しむことができる。しかし、実際の地形ということもあって、マップ位置によって地の利が生じてしまうこともある。

10種類のリアルマップ

- ・イギリス
- ・イタリア
- ・イベリア
- ・テキサス
- ・ノルウェー
- ・ビザンティウム
- ・フランス
- ・中央アメリカ
- ・中東
- ・日本海（東海）

リアルマップのイギリスを使って8人で対戦を行ってみた。上方のノルウェー、下方のアイルランドといった隔離された土地に配置されたプレイヤーは、若干有利に戦えるだろう



Information

開発元	：Ensemble Studios社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
発売時期	：発売中

©1997-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

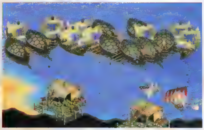
固有ユニット／テクノロジーデータと文明／チームボーナスのデータを大公開

拡張パックで追加された新文明は、特異な文明ボーナスやチームボーナスを持っている。これらのボーナスは、シングルプレイ時だけでなく、対戦時にチームを組んだときにも影響するものだ。また、拡張パックで追加された固有テクノロジーによって、AoKまでの文明間のバランスも変化している。ここでは、固有テクノロジー／ユニットのコストデータと、文明／チームボーナスのデータを紹介しよう。

固有のユニット／テクノロジーのコストデータで理解する文明の特徴

新文明の固有ユニットには、騎馬系のユニットが多く用意されている。コスト面から見てみると、朝鮮の戦車が特に優れていると言える。ペルシアのエレファントと同等の大きさを誇っている上に、飛び道具による攻撃が可能なので、一つのターゲットに対して、複数のユニットで攻撃を行えるのだ。

固有テクノロジーでは、文明の特徴をより強くするものが多く用意されている。例えば、歩兵文明ゴートの固有テクノロジーであるパーフュージョンは、歩兵の作成スピードを速められる。素早く部隊を作成してからの波状攻撃が、ゴートの定石パターンとなるかもしれない。



亀甲船は、キャノンガリオン船のように建物に対しての攻撃力が優れている。移動速度が遅いのが難点だが、作成しやすい。海洋戦で活躍するユニットの一つだ

新文明の固有ユニットコストデータ

文明	固有ユニット	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動	備考
アステカ	ジャガーウォリア	60食、30金	50	10	1	0	–	普通	–
	エリートジャガーウォリア	60食、30金	75	12	2	0	–	普通	ジャガーウォリアからアップグレード(1000食、500金)
スペイン	コンキスタドール	60食、70金	55	16	2	2	6	速い	–
	エリートコンキスタドール	60食、70金	70	18	2	2	6	速い	コンキスタドールからアップグレード(1200食、600金)
	宣教師	100金	30	0	0	0	7	速い	–
フン	タルカン	60食、60金	90	7	1	2	–	速い	–
	エリートタルカン	60食、60金	150	11	1	3	–	速い	タルカンからアップグレード(1000食、500金)
マヤ	羽飾射手	46木、46金	50	5	0	1	4	速い	–
	精鋭羽飾射手	46木、46金	65	5	0	2	5	速い	羽飾射手からアップグレード(500食、1000木)
朝鮮	戦車	80木、60金	150	9	0	3	5	速い	–
	強化戦車	80木、60金	200	9	0	4	6	速い	戦車からアップグレード(1000食、800金)
	亀甲船	200木、200金	200	50	6	5	6	遅い	–
	精鋭亀甲船	200木、200金	300	50	8	6	6	遅い	亀甲船からアップグレード(1000食、800金)

固有テクノロジーのコストデータ

文明	固有テクノロジー	コスト	効果
アステカ	栄誉戦	450食、750金	歩兵の攻撃力+4
スペイン	覇権	400食、250金	町の人の攻撃力+6、防御力+2、飛び道具に対する防御力+2
フン	無神論	500食、500金	聖なる箱と民族の象徴で敵が勝つまでの時間+100年、諜報／反逆のコスト−50%
マヤ	エルドラド	750食、450金	イーグルウォリアのHP+40
朝鮮	新機箭	800木、500金	投石機と改良型投石機の射程+2
ケルト	ケルトの怒り	750食、450金	包囲攻撃訓練所ユニットのHP+50%
ゴート	無秩序	450食、250金	戦士育成所でハスカールを作成できる
	パーフュージョン	400木、600金	戦士育成所の作業速度+50%
サラセン	狂信	750食、800金	らくだ騎兵とマムルークのHP+30
チュートン	銃眼付胸壁	600食、400石	城の射程+3、駐留している歩兵も矢を射ることが可能になる

文明	固有テクノロジー	コスト	効果
トルコ	砲術	450石、500金	砲台、大砲、キャノンガリオンの射程+2
バイキング	ベルセルクギャング	500食、850金	ベルセルクの回復速度アップ
ビザンティン	兵站学	1000食、600金	カタクラフトが範囲攻撃を行える
フランク	ビアードアックス	400食、400金	フランカスロウの射程+1
ブリトン	ヨーマン	750木、450金	歩兵射手の射程+1、塔の攻撃力+2
ペルシア	象使い	300食、300金	エレファントの速度+30%
モンゴル	演習	500木、450金	包囲攻撃訓練所ユニットの移動速度+50%
中国	砲弾術	750木、750金	連弩兵の攻撃力+2、スコーピオンの攻撃力+4
日本	投擲術	750木、400金	遠投投石機の発射間隔の短縮、梱包／設置の速度アップ

新しい5文明の文明／チームボーナス

新文明の文明ボーナスでひときわ目につくのが、フンの“家の建設不要”だろう。AoKまでは、中国に人口ボーナス(町の中心一つにつき人口が+10)が付加されていたものの、あまり実用性があるとは言えなかった。フンは、家を建てること自体が不要なので、進化スピードが向上することだろう。

また、アステカの“町の人が運べる資源+5”や、スペインの“鉄工所でのアップグレードに金が不要”というボーナスも見逃せない。序盤から長く作用し続けるボーナスの実用性は高いため、この2文明の文明ボーナスは、非常に効果的に働くことが予想される。

フンは、家を建設する必要がないので、空いた土地を有効活用していける。ほかの文明にはない特徴だ

アステカ

- 文明ボーナス
  - 町の人が運べる資源+5
  - 軍事ユニットの作成速度+15%
  - 神殿で研究したテクノロジー一つにつき聖職者のHP+5
- チームボーナス
  - 聖なる箱が生み出す金+33%

スペイン

- 文明ボーナス
  - 町の人の建造速度+30%
  - 鉄工所でのアップグレードに金が不要
  - 弾道学の研究によってキャノンガリオン船の発射速度と命中率がアップ
- チームボーナス
  - 交易ユニットが生み出す金+33%

フン

- 文明ボーナス
  - 家を建てる必要なし(ただし、ゲーム開始時の木の保有量−100)
  - 弓騎兵の作成コスト−25%(城主の時代)、−30%(帝王の時代)
  - 遠投投石機の命中率+30%
- チームボーナス
  - 騎兵育成所の作成速度+20%

マヤ

- 文明ボーナス
  - ゲーム開始時の町の人の数+1(ただし、食料−50)
  - 資源が20%長持ちする
  - 射手の作成コスト−10%(領主の時代)、−20%(城主の時代)、−30%(帝王の時代)
- チームボーナス
  - 壁の建造コスト−50

朝鮮

- 文明ボーナス
  - 町の人の視界+2
  - 石を切り出す作業速度+20%
  - 塔のアップグレードコストなし(砲台には化学の研究が必要)
  - 塔の射程+1(城主の時代)、+2(帝王の時代)
- チームボーナス
  - 投石器と改良型投石器の射程+1

略称の意味

食	食料	アス	アステカ
HP	ヒットポイント	スペ	スペイン
攻撃	攻撃力	ケル	ケルト
防御	防御力	ゴー	ゴート
盾防	飛び道具に対する防御力	サラ	サラセン
		チュ	チュートン
射程	飛び道具の射程	トル	トルコ
移動	移動速度	バイ	バイキング
時代	生産可能な時代	ビザ	ビザンティン
1	暗黒の時代	フラ	フランク
2	領主の時代	ブリ	ブリトン
3	城主の時代	ペル	ペルシア
4	帝王の時代	モン	モンゴル

新文明のテクノロジーとユニットデータを徹底分析

各文明の特徴は、固有ユニットや固有テクノロジーだけでは把握できない。文明が作成可能なすべてのユニットを知っておかなければ、その文明を完全に使いこなすことはできないのだ。また、開発可能なテクノロジーを把握しておくことも重要である。ここでは、本作で初めて登場した通常ユニットとテクノロジーの詳細データ、および新しい5文明が扱えるすべてのユニットとテクノロジーのデータを紹介しよう。

新たな通常ユニットのコストデータ

拡張パックでは、槍兵の最上位となる矛槍兵、騎兵の最上位となるハサー、移動力に優れたイーグルウォリアに加え、建物に対して大ダメージを与えられる爆破工作兵の4種類の通常ユニットが追加された。

矛槍兵、ハサーは、約半数の文明で作成可能となっている。今までの長槍兵や騎兵と比べてみると、単にHPや攻撃力が増加しているだけではなく、得意とするユニットに対しての攻撃力ボーナスもアップしている点が魅力だ。アップグレードコストも比較的少なめに設定されているので、作成できる文明は必ずアップグレードを開発しておきたい。

イーグルウォリアは、斥候として利用できる能力を持っているが、作成できる文明はアステカとマヤに限られている。斥候と比較してみると、攻撃力、HPに優れているものの、生産に金50が必要となる部分が異なっている。序盤で必要となるユニットだが、大量に消費する金をいかにして用意していくかがポイントとなるだろう。また、戦士育成所で作成することになるので、複数の育成所を設置していくことも必要だ。

ハサーは、安いコストで作成できる割に、HP、攻撃力に優れている。部隊に入れておくと、意外と活躍してくれるだろう

新たな通常ユニットのコストデータ

作成施設	時代	ユニット名	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ベル	モン	中国	日本	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動	備考
戦士育成所	4	矛槍兵	○	○	－	○	－	－	○	－	○	○	－	○	○	－	○	○	○	○	35食、25木	60	6	0	0	－	普通	長槍兵からアップグレード(300食、600金)
	3	イーグルウォリア	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	○	－	20食、50金	50	4	0	2	－	速い	－
	4	エリートイーグルウォリア	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	○	－	20食、50金	60	9	0	4	－	速い	イーグルウォリアからアップグレード(800食、500金)
騎兵育成所	4	ハサー	○	○	○	－	○	－	○	－	－	○	○	－	－	－	○	○	－	○	80食	75	7	0	2	－	速い	騎兵からアップグレード(500食、600金)
城	3	爆破工作兵	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	80食、20金	50	25	0	2	－	普通	－

新文明の通常ユニット作成データ

拡張パックで追加された5文明は、攻撃特性にバランスのあるタイプではなく、ある部分に特化しているものが多い。特に、アステカとマヤでは、騎兵育成所が作成できないために、騎馬ユニットのすべてを生産することができない。また、時代が古い文明であることから、大砲、砲撃手、キャノンガレオンなどの、化学を必要とするユニットを作成できない文明が多くなっているのが特徴的だ。

新文明の通常ユニット作成データ

町の中心	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動
町の人	○	○	○	○	○	50食	25	3	0	0	－	普通

戦士育成所	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動
民兵	○	○	○	○	○	60食、20金	40	4	0	1	－	普通
軍兵	○	○	○	○	○	60食、20金	45	6	0	1	－	普通
長剣剣士	○	○	○	○	○	60食、20金	55	9	0	1	－	普通
重剣剣士	○	○	○	○	○	60食、20金	60	11	0	1	－	普通
近衛剣士	○	○	－	－	○	60食、20金	70	13	1	1	－	普通
槍兵	○	○	○	○	○	35食、25木	45	3	0	0	－	普通
長槍兵	○	○	○	○	○	35食、25木	55	4	0	0	－	普通
矛槍兵	－	○	○	○	○	35食、25木	60	6	0	0	－	普通
イーグルウォリア	○	－	－	○	－	20食、50金	50	4	0	2	－	速い
エリートイーグルウォリア	○	－	－	○	－	20食、50金	60	9	0	4	－	速い

射手育成所	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動
射手	○	○	○	○	○	25木、45金	30	4	0	0	4	普通
石弓射手	○	－	○	○	○	25木、45金	35	5	0	0	5	普通
重石弓射手	○	－	－	○	○	25木、45金	40	6	0	0	5	普通
散兵	○	○	○	○	○	25食、35木	30	2	0	3	4	普通
精鋭散兵	○	○	○	○	○	25食、35木	35	3	0	4	5	普通
弓騎兵	－	○	○	－	○	40木、70金	50	6	0	0	3	速い
重弓騎兵	－	○	○	－	○	40木、70金	60	7	1	0	4	速い
砲撃手	－	○	－	－	○	45食、50金	35	17	1	0	7	普通

包囲攻撃訓練所	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動
投石機	○	○	○	○	○	160木、135金	50	40	0	6	7	遅い
改良型投石機	○	○	－	○	○	160木、135金	60	50	0	7	8	遅い
破城投石機	○	－	－	－	○	160木、135金	70	75	0	8	8	遅い
破城槌	○	○	○	○	○	160木、75金	175	2	0	180	－	遅い
強化破城槌	○	○	○	○	○	160木、75金	200	3	0	190	－	遅い
改良強化破城槌	○	○	○	○	－	160木、75金	270	4	0	195	－	遅い
スコーピオン	○	○	○	○	－	75木、75金	40	12	0	6	5	遅い
ヘビースコーピオン	－	－	－	○	○	75木、75金	50	16	0	7	7	遅い
大砲	－	○	－	－	○	225木、225金	80	40	2	5	12	遅い

城	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動
爆破工作兵	○	○	○	○	○	80食、20金	50	25	0	2	－	普通
遠投投石機(梱包時)	○	○	○	○	○	200木、200金	150	－	2	8	16	遅い
遠投投石機(展開時)	○	○	○	○	○	200木、200金	150	200	1	150	16	－

騎兵育成所	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動
らくだ騎兵	－	－	－	－	－	55食、60金	100	5	0	0	－	速い
重装らくだ騎兵	－	－	－	－	－	55食、60金	120	7	0	0	－	速い
騎士	－	○	○	－	○	60食、75金	100	10	2	2	－	速い
重騎士	－	○	○	－	○	60食、75金	120	12	2	2	－	速い
近衛騎士	－	○	○	－	－	60食、75金	160	14	2	3	－	速い
斥候	－	○	○	－	○	80食	45	3	0	2	－	速い
騎兵	－	○	○	－	○	80食	60	7	0	2	－	速い
ハサー	－	○	○	－	○	80食	75	7	0	2	－	速い

港	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動
漁船	○	○	○	○	○	75木	60	－	0	4	－	速い
輸送船	○	○	○	○	○	125木	100	－	4	8	－	速い
交易貨物船	○	○	○	○	○	100木、50金	80	－	0	6	－	速い
ガレー船	○	○	○	○	○	90木、30金	120	6	0	6	5	速い
大型ガレー船	○	○	○	○	○	90木、30金	135	7	0	6	6	速い
ガリオン船	－	○	○	○	○	90木、30金	165	8	0	8	7	速い
爆破工作船	－	○	○	○	－	70木、50金	50	110	0	3	－	速い
重爆破工作船	－	○	○	○	－	70木、50金	60	140	0	5	－	速い
火炎船	○	○	○	○	○	75木、45金	100	2	0	6	2	速い
高速火炎船	○	○	－	○	○	75木、45金	120	3	0	8	2	速い
キャノンガリオン船	－	○	○	－	○	200木、150金	120	35	0	6	13	速い
機動キャノンガリオン船	－	○	－	－	－	200木、150金	150	45	0	8	15	速い

神殿	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動
聖職者	○	○	○	○	○	100金	30	－	0	0	9	遅い

市場	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動
荷馬車	○	○	○	○	○	100木、50金	70	－	0	0	－	普通

塔・壁	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	HP	攻撃	防御	盾防	射程	移動
前哨	○	○	○	○	○	25木、10石	500	－	0	0	－	－
見張り台	○	○	○	○	○	25木、125石	1020	5	1	7	8	－
監視塔	○	○	－	○	○	25木、125石	1500	6	2	8	8	－
防御塔	－	○	－	○	○	25木、125石	2250	7	3	9	8	－
砲台	－	○	－	－	○	125石、100金	2220	120	3	9	8	－
柵	○	○	○	○	○	2木	250	－	2	2	－	－
門	○	○	○	○	○	30石	2750	－	10	10	－	－
石壁	○	○	○	○	○	5石	1800	－	8	10	－	－
強化壁	○	○	－	○	○	5石	3000	－	12	12	－	－

※□は拡張パックで新しく追加／変更された部分である。

多種多様な効果を持つ新テクノロジーのデータ

拡張パックで追加された六つの新テクノロジーは、領主の時代から開発可能なものがあるなど、バリエーションに富んでいる。そのうち、弓懸、パルティアン戦術、血統の三つは、比較的使うことの多いユニットをアップグレードさせるテクノロジーであり、開発コストが低く抑えられているのが魅力的だ。血統は騎馬のHPを+20アップするが、これはフランクの近衛騎士に対抗するためのテクノロジーだと思われる。そのためか、フランクでは血統を開発することができないようになっている。

神殿のテクノロジーについても、ゲーム内容を面白くさせるものが用意されている。例えば、薬草学は駐留しているユニットの回復速度を4倍にするという、一見地味なテクノロジーだ。しかし、拡張パックでは戦闘に集中できるような追加機能が多く用意されているので、うまく駐留部隊と前線部隊を交代させることによって、ユニットの消耗を防ぐ戦い方が可能になるのである。

弓懸は、弓矢ユニットをより強力なユニットへと簡単に変容させるテクノロジーだ。アステカやマヤなどの、騎馬ユニットが作成できない文明は、移動速度の速いイーグルウォリアを生産していかないと、相手の弓兵を倒すのに苦労するだろう

新テクノロジーデータ

射手育成所	時代	ケル	ゴー	サラ	チュ	トル	バイ	ビザ	フラ	ブリ	ペル	モン	中国	日本	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト	備考
弓懸	3	ー	ー	○	ー	○	○	○	ー	ー	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	300食、250木	射手の発射速度が上がり、命中率が100%になる
パルティアン戦術	4	ー	ー	○	ー	○	ー	ー	ー	ー	○	○	ー	○	ー	ー	○	ー	ー	200食、250金	弓騎兵の防御力+1、飛び道具に対する防御力+2
騎兵訓練所	**時代**	**ケル**	**ゴー**	**サラ**	**チュ**	**トル**	**バイ**	**ビザ**	**フラ**	**ブリ**	**ペル**	**モン**	**中国**	**日本**	**アス**	**スペ**	**フン**	**マヤ**	**朝鮮**	**コスト**	**備考**
血統	2	ー	○	○	○	○	ー	ー	ー	ー	○	○	○	ー	ー	○	○	ー	ー	150食、100金	騎馬ユニットのHP+20
神殿	**時代**	**ケル**	**ゴー**	**サラ**	**チュ**	**トル**	**バイ**	**ビザ**	**フラ**	**ブリ**	**ペル**	**モン**	**中国**	**日本**	**アス**	**スペ**	**フン**	**マヤ**	**朝鮮**	**コスト**	**備考**
薬草学	3	○	○	○	ー	ー	ー	ー	○	○	○	○	○	○	○	○	ー	○	○	350金	建物内に駐留しているユニットの回復速度を4倍にする
異端	3	○	ー	○	○	○	○	○	○	ー	ー	○	ー	ー	○	○	○	○	ー	1000金	敵の聖職者によって転向させられたユニットは死ぬ
神政	4	ー	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	ー	○	○	○	○	ー	○	○	400食、800金	複数の聖職者が転向に成功しても、1人の聖職者だけが休息するだけで済む
市場	**時代**	**ケル**	**ゴー**	**サラ**	**チュ**	**トル**	**バイ**	**ビザ**	**フラ**	**ブリ**	**ペル**	**モン**	**中国**	**日本**	**アス**	**スペ**	**フン**	**マヤ**	**朝鮮**	**コスト**	**備考**
隊商	3	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	200食、200金	交易ユニットの移動速度と金の蓄積速度が2倍になる

戦術を大きく左右する新文明のテクノロジーツリー

新文明のテクノロジーで特徴的なのは、すべての新文明が諜報／反逆を開発できないことだろう。諜報／反逆は、通常あまり使われることがないが、チェックメイトのゲームタイプを選択してプレイしている場合では、敵の王を発見するために重宝する。

そのほかの部分を見てみると、ほぼすべてのテクノロジーが新文明で開発できることが分かる。砲撃手、キャノンガリオン船などの火薬を使用するユニットが作成できない文明が多いので、これらの文明では、特に化学を開発する必要はないだろう。また、すべての新文明で矢羽根系列のテクノロジーを最大までアップグレードすることが可能だ。飛距離を生かした戦術を取ることもできるだろう。

新文明のテクノロジーツリー

町の中心(時代:3、コスト:275木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
1	機織り	○	○	○	○	○	50金
2	手押し車	○	○	○	○	○	175食、50木
3	荷車	○	○	○	○	○	300食、200木
2	見張り	○	○	○	○	○	75食
3	巡回	○	○	○	○	○	300食、200金
1	領主の時代	○	○	○	○	○	500食
2	城主の時代	○	○	○	○	○	800食、200金
3	帝王の時代	○	○	○	○	○	1000食、800金

戦士育成所(時代:1、コスト:175木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
2	追跡術	○	○	○	○	○	75食
3	武者修行	○	○	○	○	○	200食

射手育成所(時代:2、コスト:175木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
3	弓懸	ー	○	○	○	○	300食、250木
4	パルティアン戦術	ー	ー	○	ー	ー	200食、250金

騎兵訓練所(時代:2、コスト:175木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
2	血統	ー	○	○	ー	ー	150食、100金
3	繁殖	ー	○	○	ー	○	250食

港(時代:1、コスト:150木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
3	傾船技術	○	○	○	○	○	250食、150金
4	乾ドック	○	○	○	○	○	600食、400金
4	造船技術	○	○	ー	○	○	1000食、300金

粉ひき所(時代:1、コスト:100木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
2	引き具	○	○	○	○	○	75食、75木
3	馬鍬	○	○	○	○	○	125食、125木
4	輪作	○	ー	ー	○	ー	250食、250木

神殿(時代:3、コスト:175木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
3	贖い	○	○	ー	ー	ー	475金
3	篤信	○	○	○	○	○	140金
3	神聖	○	○	○	○	○	120金
3	償い	○	○	○	○	ー	325金
3	薬草学	○	○	ー	○	○	350金
3	異端	○	○	○	○	ー	1000金
4	活版印刷	○	○	ー	○	○	200金
4	啓蒙	○	○	○	ー	ー	120金
4	信仰	○	○	○	○	○	750食、1000金
4	神政	○	○	ー	○	○	400食、800金

伐採所(時代:1、コスト:100木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
2	両刃斧	○	○	○	○	○	100食、50木
3	のこぎり	○	○	○	○	○	150食、100木
4	両ひきのこぎり	ー	○	○	○	○	300食、200木

鉄工所(時代:2、コスト:150木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
2	射手用胸当て	○	○	○	○	○	100食
3	射手用皮の鎧	○	○	○	○	○	150食、150金
4	射手用鎖の鎧	ー	○	ー	○	○	250食、250金
2	矢羽根	○	○	○	○	○	100食、50金
3	錐状矢じり	○	○	○	○	○	200食、100金
4	小手	○	○	○	○	○	300食、200金
2	鍛造	○	○	○	○	○	150食
3	鋳造	○	○	○	○	○	220食、120金
4	高温溶鉱炉	○	○	○	○	ー	275食、225金
2	騎馬用うろこの鎧	ー	○	○	ー	○	150食
3	騎馬用鎖かたびら	ー	○	○	ー	○	250食、150金
4	騎馬用甲冑	ー	○	○	ー	ー	350食、200金
2	歩兵用うろこの鎧	○	○	○	○	○	100食
3	歩兵用鎖かたびら	○	○	○	○	○	200食、100金
4	歩兵用甲冑	○	○	ー	○	○	300食、150金

学問所(時代:3、コスト:200木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
3	石工技術	ー	○	○	○	○	175木、150石
3	強化壁	○	○	ー	○	○	200食、100石
3	弾道学	○	○	○	○	○	300木、175金
3	監視塔	○	○	ー	○	○	100食、250石
3	火砲学	○	ー	ー	○	○	350食、100金
3	迎撃用窓	○	○	○	○	○	200食、200石
3	人力起重機	○	ー	○	○	○	200木、300石
4	防御塔	ー	○	ー	○	○	500食、350石
4	建築学	ー	○	ー	○	○	200木、300石
4	化学	○	○	○	○	○	300食、200金
4	砲台	ー	○	ー	ー	○	800食、400石
4	包囲攻撃技術	○	ー	ー	ー	○	500食、600木

採掘所(時代:1、コスト:100木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
2	石の切り出し	○	○	○	○	○	100食、75木
3	石の堀削	○	○	ー	○	○	200食、150木
2	金の採掘	○	○	○	○	○	100食、75木
3	金の堀削	○	ー	○	ー	○	200食、150木

市場(時代:2、コスト:175木)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
2	地図製作	○	○	○	○	○	100食、100金
2	貨幣制度	○	○	○	○	○	150食、50金
3	銀行取引	○	○	○	○	○	200食、100金
3	隊商	○	○	○	○	○	200食、200金
4	組合	○	○	○	○	○	300食、200金

城(時代:3、コスト:650石)

時代	テクノロジー名	アス	スペ	フン	マヤ	朝鮮	コスト
4	城壁強化	ー	○	ー	○	ー	400木、400石
4	土木技術	○	○	○	○	ー	400食、200金
4	徴用	○	○	○	○	○	150食、150金
4	諜報/反逆	ー	ー	ー	ー	ー	200金(町の人1人につき)

プレイヤー単独では攻略が難しい パーティープレイ重視のオンラインRPG

アプサラス

2000年7月から2ヵ月にわたって行われたベータテストも終わり、9月29日にいよいよ製品版が発売される「アプサラス」。10月号では、ベータ版を使ってマルチプレイの特徴を紹介したが、今回はあらためて、ゲーム序盤のポイントをまとめて紹介する。ここに掲載する各プレイヤーキャラクターの特徴、最初に訪れるダンジョン“魂の森”の攻略法などを参考に、アプサラスの協力プレイを楽しんでほしい。

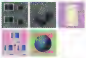
パーティー内でバランスよく覚醒度を引き上げるのが理想

ゲーム画面の構成

アプサラスには4種類のプレイヤーキャラクターが登場し、最大8人のパーティーを組んでマルチプレイが行える。そして、パーティー全体の戦闘力を上げるためには、龍術を使う龍術士、龍神官の2種類のキャラクターの覚醒度（戦闘力）が上がるようなプレイをするのが望ましい。マルチプレイでは、主に直接攻撃が得意な剣士が敵を倒してしまい、その結果、剣士の覚醒度ばかりがアップする可能性がある。ところが、キャラクターの覚醒度がパーティーの平均より二つ以上高い場合は、敵を倒して得られた覚醒度の経験値をパーティー内で分配し、逆に二つ以上低い場合は、獲得できる経験値が2倍になるシステムになっている。これによって、モンスターとの接近戦が苦手な龍術士と盗賊でも、安心してプレイできるはずだ。特に、龍術士と龍神官の覚醒度が上がって攻撃系の龍術や回復系の龍術が使えるようになれば、ダンジョン攻略の後半戦はぐっと楽になるはずだ。

また、ダンジョン内の探索は、なるべくパーティー全体で行動する方がいい。ダンジョン攻略の第1の目標は、次のステージに移動するためのポータルを見つけることなので、スタート直後にパーティーを解散して、各自がポータルを探すのが効率は良いが、全員で一緒に行動すれば強力な敵でも素早く倒せる。また、パーティーメンバーと別れてしまった場合、ダンジョン内は細い通路が入り組んでいるため、迷ってしまうとなかなか合流できない可能性もある。同一ゲーム内で2ステージまでは同時進行が可能だが、次のステージへの移動が遅れたプレイヤーを残して、1人で先に進むことはできないため、ステージ間の移動もメンバー全員で行うべきだろう。

そしていちばん大事なのは、ダンジョン内に強力な敵が多数現れた場合、無理はしないで村に帰還することだ。自分以外の仲間の戦闘力が高い場合でも、自分1人が何度も死亡していたら、“パーティライフ”（これがゼロになると死亡時に復活できなくなる）を減らすだけの結果になってしまう。そろそろ無理かなと思ったら、そのことを仲間に伝えて村に帰還し、再度“魂の森 壱”から攻略する方がいい。



Information

開発元	：株式会社コーエー
発売元	：株式会社コーエー
問い合わせ先	：株式会社コーエー 045-561-6861
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98／Me／NT 4.0／2000
CPU	：PentiumⅡ 266MHz以上（PentiumⅡ 300MHz推奨）
メモリー	：64MB以上（128MB以上推奨）
ビデオ	：800×600ドット（16ビットカラー）に対応したビデオカード
HD容量	：約700MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：16ビットモノラル、22KHz WAVE形式が再生可能なサウンドカード
対応API	：DirectDraw
通信環境	：インターネットを使ったマルチプレイの場合は56kbps以上のモデムが必要（ISDN 64kbps推奨）
発売時期	：2000年9月29日

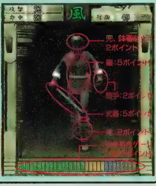
©2000 KOEI Co.,Ltd.

武器や装備の組み合わせでキャラクターの属性が変わる

キャラクターの属性が、敵の属性に対して不利な場合、戦闘はかなり苦しくなる。また、自分にとって不利な属性の龍術は使えない。こういった場合には、装備品によって属性を変えれば解決できる。アイテムにはそれぞれ属性があり、装備ウインドウを見れば、今どのくらいの割合でどの属性のアイテムを身に付けているかが一目で分かるゲージが表示される。

ゲージは全部で30ポイントあり、このうちの8ポイントはキャラクター自身が最初から持っている。ここで、キャラクターの属性とは異なる武器や防具を装備して、その属性ポイントが最も高くなれば、キャラクターの属性を変えることができる。ただし、ダンジョンに持っていける荷物の重量は制限されているので、属性を調整するための武器やアイテムを無限に持ち歩けるわけではない。従って、仲間とうまく役割分担をしたり、ダンジョンに入る前にモンスターの属性を把握しておき、必要最低限の装備を整えて、状況に応じて、装備を変更するべきだろう。

キャラクターの属性は、装備品の属性 … 属性（緑、黄色、青）が表示されているか、風の割合が最も高いため、キャラクター自身の属性も…

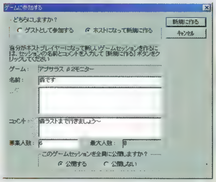


お互いの不足した能力を補完し合っている4種類のプレイヤーキャラクター

アプサラスに登場する4人のキャラクターにはそれぞれ長所短所があり、装備できる武器や極意書も異なる。さらに、ダンジョンでプレイヤーの行く手を阻むモンスターは、力押しだけでは倒せないため、仲間を集めて、パーティーで探索をすることになる。

パーティーはなるべく、バラエティーに富んだ組み合わせがいいのだが、プレイヤーの属性や使用できる龍術によっては剣士4人といった組み合わせでも探索は進められる。ただ、ステージが進むにつれて、龍術しか効かないモンスターなども登場するので、やはり前衛と後衛の役割分担ができるようなパーティーの方が望ましい。

また、攻略するダンジョンによっては持ち込む装備も変わってくるので、ロビーサーバーでゲームを作成する際には、どのダンジョンのどのステージまで行くつもりなのかをコメント欄に明記すると、仲間が集まりやすい。



コーエーの"インターネットゲームロビー"でゲームを作成するためのメニュー。コメント欄に「剣士と龍術士を求む」といった具合に書き込んでおけば、ある程度は理想のパーティーが組めるだろう

剣士

■特徴
長所：体力があり肉弾戦に強い
短所：直接攻撃が効かない敵には弱い
武器：剣、棍棒、弓

■初期ステータス
腕力：17～18、龍力：4～7、敏捷：4～5、忍耐：17～18、守護：5～6

■覚醒度の上昇によるステータスアップ
Level 2：ランク1の龍術が使用可能
Level 3：防御力が10%アップ
Level 4：命中率が10%アップ
Level 5：攻撃力が10%アップ

戦闘に秀でたキャラクター。龍術はランクの低いものしか使えないが、忍耐（防御力）が高いため、前衛に立ってパーティーの壁役を果たす。敵に対して有利な属性であれば、ゲーム序盤からストレスなく敵を倒していけるので、猪突猛進型のプレイヤーにお勧め。ただし、剣または棍棒を使って接近戦に頼りすぎると、逃げる敵を追いかけているつもりが、近くにいる敵の大群を呼び寄せてしまうことがある。遠距離攻撃が可能な弓も持ち歩いて、戦う敵に応じて武器を使い分けたい

龍術士

■特徴
長所：龍力が高いため、ランクの高い龍術が使用できる
短所：体力が低い
武器：棍棒、投剣

■初期ステータス
腕力：4～5、龍力：17～20、敏捷：9～10、忍耐：5～6、守護：12～13

■覚醒度の上昇によるステータスアップ
Level 2：ランク2の龍術が使用可能
Level 3：ランク1以下の龍術では生命力を消費せず
Level 4：ランク3の龍術が使用可能
Level 5：詠唱時間を20%カット

龍術の専門家である龍術士は体力が低いので、接近戦が苦手だが、強力な龍術が扱えるのが最大の魅力だ。ただし、龍術は生命力を消費するため、装備品の属性と龍術の属性を同じにして、生命力の消費量を30%カットしておきたい。そのほか、ダンジョンに登場する敵の属性を把握して、有利な攻撃を可能にする装備を整えておくのが理想的だ。龍術は、攻撃系、回復系、防御系、移動系などに分かれるため、状況に応じて装備を変更し、効果的な龍術を使うようにしたい

龍神官

■特徴
長所：敵との接近戦が可能であるため、覚醒度が上げやすい
短所：ランクが高い龍術を使用するためにはそれなりの覚醒度が必要となる
武器：剣、棍棒

■初期ステータス
腕力：7～8、龍力：9～12、敏捷：6～7、忍耐：15～16、守護：12～13

■覚醒度の上昇によるステータスアップ
Level 2：命中率が10%アップ
Level 3：ランク2の龍術が使用可能
Level 4：攻撃力が10%アップ
Level 5：防御力が10%アップ

武器を使った攻撃と龍術のバランスが取れたキャラクター。接近戦と龍術の両方を試してみたいプレイヤーには最適だが、弓や投剣を使った遠距離攻撃ができない点に注意したい。ダンジョンには、武器を使った直接攻撃を受け付けないモンスターも登場するが、その場合、龍術で攻撃するか、逃げるしかない。そのため、早めに覚醒度を上げておいて、龍術でも敵を倒せるようにしておくのが望ましい。使用できる武器に制限がある点以外は、比較的万能なキャラクターである

盗賊

■特徴
長所：開封の極意書を装備できる
短所：戦闘はあまり得意ではない
武器：剣、投剣、弓

■初期ステータス
腕力：4～5、龍力：9～12、敏捷：19～20、忍耐：10～11、守護：5～6

■覚醒度の上昇によるステータスアップ
Level 2：防御力が10%アップ
Level 3：ランク1の龍術が使用可能
Level 4：命中率が10%アップ
Level 5：手を触れることなく周囲の宝箱を開封できる

投剣を使った素早い攻撃が得意で、低レベルの龍術も使えるが、同キャラクターの最大の特徴は、開封の極意書を装備して、光るつぼからアイテムを無傷で取り出すことが可能な点にある。ほかのキャラクターの場合、つぼを壊さないとアイテムが入手できないが、その場合、アイテムまで破壊してしまう危険性がある。パーティーのメンバーが宝箱を見つけたら、アイテムの入手は盗賊に任せるのがよい。ダンジョン探索には欠かせないキャラクターだ

龍術を使うために必要となるアイテムの合成

龍術を使用する際に必要となる極意書は、"欠片"という五つのかけらで構成される。そのため、ある極意書を手に入れたい場合は、同種の欠片を5枚集めて、レオーニア村の合成屋で合成する必要がある。欠片は、ダンジョンの探索中に手に入るが、一緒にゲームをプレイした仲間とのやりとりで集めていく方が効率がよい。

アイテム合成は極意書の入手だけでなく、武器や防具のパワーアップにも役立つ。武器や防具には「呪いの＊＊」や「鳳翼＊＊」といった、アイテムのグレードや特殊な効果を表す修飾語が付くのだが、これらの特殊効果ごと合成することができるので、さらに強力なアイテムが誕生する。

魂の森を完全攻略 プレイヤーが最初に訪れる

アプサラスのゲームの目的は、誘拐されたルーファ(龍の血脈の巫女)を助け出すために、五つのダンジョンを順次解放していくことにある。そして、プレイヤーが最初に訪れることになるのが、魂の森だ。基本的には、ダンジョン内のモンスターを倒して経験値を高め、最下層にいるボスキャラに勝てば、ダンジョンクリアとなるが、最下層にたどり着くまでの道のりは険しい。仲間との連携プレイ、属性を考慮した戦略立案など、ここで紹介する攻略法を参考に、異世界セレスティアでの冒険を楽しんでほしい。

ダンジョン探索時に最低限知っておきたい情報

龍術を使えば無傷で戦闘に勝てる

アプサラスで使用できる龍術は、五つの属性ごとに5種類、計25種が用意されており、その中の攻撃系龍術が使えるようになると、ダンジョンでの戦闘がかなり楽になる。ダンジョンでは、モンスターの大群の襲撃を受けることになるが、龍術を使えば、壁の向こう側にいるモンスターを、安全な位置から攻撃できる。近くに敵の集団が現れた場合、ダンジョンを遮る壁の後ろに回り込み、龍術で敵を片付けてから先に進むというのが、理想の戦闘方法だ。また、龍術を使えば、壁の向こう側にある光るつぼを割ることもできるため、ダンジョン内をう回していくのが面倒な時にも使える。

生命力が低い龍術士にとって、障害物の向こう側にいる敵を龍術で攻撃するという戦法が有効だ

パーティーライフを節約しよう

ゲーム中で死んでしまった場合、画面右下に表示されたパーティーライフを使って復活することになるが、このパーティーライフをすべて使い切った状態で仲間が全員死亡すると、ゲームオーバーとなってしまう。ダンジョン攻略中にゲームオーバーとなってしまうと、それまでに獲得したアイテムはすべて消失してしまうため、パーティーライフはなるべく節約しておきたい。また、仲間の中に空の龍術が使えるプレイヤーがいれば、"還"を使って蘇生してもらうのがいい。還を使う場合、わざわざ復活ポイントまで移動する必要がない上、運が良ければパーティーライフを消費せずに復活できることがある。

空の龍術に含まれる"還"を使って仲間を復活させた場合、基本的にパーティーライフを一つ消費することになるが、10%程度の確率でパーティーライフがそのまま残る可能性がある

仲間との連携プレイを行う上で欠かせないチャット

戦闘中に仲間とゆっくりチャットしている余裕はないが、キーボードのファンクションキー(F1～12)に割り当ててある12種類のメッセージを使えば、簡単な情報のやりとりが可能だ。ただし、チャットの文字は通常、プレイヤーの頭上に表示されるため、離れた場所にいるプレイヤーとチャットするためには、遠話術の極意書が必要となる。遠話術の極意書を持っていない場合は、伝言板の役割を果たす"残留チャット"が便利だ。これはダンジョン中の任意の場所にメッセージを書き残しておく機能で、何らかの事情で仲間より先に、次のステージに行く際に役立つだろう。

残留チャットは半透明の輪が目印となっており、輪をクリックすると、メッセージを残したキャラクターの名前とコメントが表示される

直接攻撃を受け付けない敵に気を付けろ

魂の森に登場するモンスターは、各ステージごとに決まっているが、つぼを割った時に出現する土の精と、ステージの制限時間が切れた時に出現する死神の二つだけはすべてのステージに登場する。土の精は龍術でしか倒せない(ゲームの難易度を下げた場合、武器で倒せる)ため、覚醒度が低い剣士の場合、相手にせずに逃げるのが賢明だ。また、光るつぼ以外は割らないようにすれば、この厄介な敵に出会わずに済む。

死神については、ステージの制限時間(9分間)を過ぎると、叫び声と共に登場する。透明になって近づいてくる上、プレイヤーに接触するだけで即死させられる。死神が登場したら、ちゅうちょすることなく出口に向かって逃げよう。死神が出現した場合、復活ポイントの近くにポータルが現れるため、モンスターに阻まれて、制限時間内にポータルが見つけられない場合、制限時間になるまで復活ポイント付近で待つのもいいだろう。

アイテムを手に入れるためにつぼを割ったところ、土の精が出現して即座に殺されてしまった。剣士でプレイする場合、むやみにつぼを割らない方が無難だ

アプサラス

霧に包まれた魂の森のステージ別攻略法

魂の森 壱

剣を持った骸兵が比較的倒しやすいが、プレイヤーを見つけると向かってくるので、飛び道具を持った盗賊や龍術士ならヒットアンドアウェイが基本だ。骸兵に限らず、後衛タイプのキャラクターが1人で冒険する場合は、相手と距離を保つことが重要だ。反対に弓を持った骸兵は近づくと逃げるので、直接攻撃で倒しにくい。剣士の場合は、骸兵が弓を構えるモーション直前に駆け寄って切り捨てよう。

そのほか、タクヒの戦闘力が比較的強く、2、3羽で群れていることが多いが、なるべく一匹ずつ倒すようにしたい。

■登場モンスター：骸兵(剣)、骸兵(弓)、タクヒ

魂の森 弐

弐に移動すると巨大なモンスター、木々人が現れる。攻撃力が高いので、剣士か龍神官でなければまともに相手はできない。盗賊や龍術士でプレイする場合は龍術を使って攻撃するか、直接攻撃が可能な武器を装備して戦うしかない。幸い、木々人は動きが非常に遅いので、周囲にほかのモンスターがいない場合は、1回攻撃しては下がるといった方法で攻略しよう。多人数プレイの場合、後衛はおとなしく後ろから攻撃していた方がいい。

■登場モンスター：骸兵(剣)、骸兵(弓)、タクヒ、木々人

魂の森 参

ここで厄介なのは妖花である。8方向に種を吐き出す攻撃を仕掛けてくるが、妖花が複数いる場合、大量の種が飛び交い、あっという間に生命力がなくなってしまう。幸い妖花は出現場所から動けないため、敵の正面に突っ込んで行かず、種の飛び散る方向を避けて遠距離から攻撃するか、種が飛ぶ合間を見つけて近づき、一気に攻撃しよう。また、木々人や雪狼は、プレイヤーを見ると近寄ってくるので、妖花の攻撃を受けないエリアまでおびき寄せ、最後に妖花を倒すのがいいだろう。

■登場モンスター：木々人、妖花、雪狼

魂の森 四

ダンジョンも終盤になってくると、嫌な攻撃の仕方をしてくるモンスターが増えてくる。妖花と雪狼は参で紹介した戦闘法で倒せばいいが、怨霊や死霊使いは厄介だ。パーティーの前衛になる剣士や龍神官でも龍術を使って倒すことができるが、それよりも前衛が先に進んで敵をおびき寄せ、後衛が龍術でまとめて倒すという戦闘法が効率的だ。特に、怨霊は透明になって群れで近づいてくるので、生命力の少ない龍術士ではあっという間に袋だたきにあってしまう。同じく、死霊使いの龍術弾もかなり強力なので、盗賊や龍術士は今まで以上に後衛に徹した方がいいだろう。

■登場モンスター：妖花、雪狼、怨霊、死霊使い

魂の森 伍

木々人よりもさらに強い巨人タイプのモンスター、雪纏(ゆきまとい)が登場する。雪纏の雪弾は1発1発がかなり強力なので、生命力が低い龍術士だと、出会った直後に倒されてしまいかねない。ほかのステージにもいえることだが、生命力が低いキャラクターは必ずほかのキャラクターの後ろから付いていこう。また、誘導龍術弾で攻撃してくる死霊使いは、見つけたらなるべく早めに倒すようにしておきたい。

■登場モンスター：雪狼、怨霊、死霊使い、雪纏

魂の森 六

ここが魂の森の最後の難関だ。ここではすぐにボス戦に突入するのではなく、通常のモンスターを倒して進むうちにポータルを発見し、そこから飛んだ先がボス戦の舞台となる。ボスキャラはかなり強力であり、今まで戦ってきたモンスターとは異なる特殊攻撃を仕掛けてくるので、苦しい闘いとなる。龍術士や盗賊は、ボスキャラの攻撃範囲から外れた、端の方から龍術で攻撃し、生命力があって防御力の高いキャラクターが中央でボスを足止めするようにしよう。とにかく、登場するすべての敵に対して攻撃しまくれば、最終的には倒せる。忍耐あるのみだ。

■登場モンスター：雪狼、怨霊、死霊使い、ボスキャラ(仮称)

魂の森に登場するモンスターの特徴

モンスター名	属性	攻撃力	命中率	防御力	生命力	特徴
骸兵(剣)	地	5	75	5	25	剣で攻撃してくる骸骨兵
骸兵(弓)	地	6	85	4	25	弓で攻撃してくる骸骨兵。近づくと逃げる
タクヒ	火	7	83	4	35	鳥型のモンスターで、攻撃力が高くて素早い
木々人	地	18	98	12	120	動きは遅いが、攻撃力や防御力が高い
妖花	火	15	88	15	65	白い花を咲かせているモンスター。8方向に同時に種を飛ばして攻撃してくる
雪狼	水	15	110	10	100	体の半分が腐っている白い狼。足が速い
怨霊	風	15	198	10	30	透明状態でキャラクターに近づいてくる。龍術か術弾以外の攻撃は効かない
死霊使い	ランダム	16	98	24	60	属性はランダム。その時の属性に合わせた誘導龍術弾で攻撃してくる
雪纏	水	20	100	20	150	棍棒、大剣系の攻撃を無効化し、雪弾と氷結攻撃で攻撃してくる
土の精	地	12	190	13	10	つぼの中から出現する半透明の妖精。龍術か術弾以外の攻撃は効かない
死神		–	–		–	時間切れになったステージに登場する無敵モンスター。倒せないので逃げるしかない

骸兵(剣)

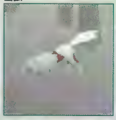
骸兵(弓)

タクヒ

木々人

妖花

雪狼



怨霊

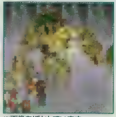
死霊使い

雪纏

土の精

死神

魂の森のボスキャラ



※画像をぼかしています

特別企画

2大フライトゲーム 最速プレビュー

2000年後半の2大フライトゲーム「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」と「Crimson Skies」がマイクロソフトから発売される。ゲームの方向性は異なる両作品だが、遊びやすさを追求した内容は、初心者から上級者まで存分に楽しめるものとなるだろう。
文/Warren大尉

定番フライトシミュレーターの続編が登場 太平洋の覇権をかけた大空中戦に勝利せよ

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 WWⅡ PACIFIC THEATER

前作でも評価の高かったフライトモデル、ダメージモデルにさらなる磨きをかけた「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」が、2000年11月にリリースされる。ベータ版をプレイして得られた最新情報をお届けしよう。

太平洋戦線を舞台にした日本対アメリカ空母機動部隊決戦

「Combat Flight Simulator 2:WWⅡ Pacific Theater」(以下、CFS2)の舞台となるのは、第2次世界大戦時の太平洋戦線。「零戦が、紫電改が、九九艦爆が、ヘルキャットが！……」と叫びたくもなる筆者の気持ちを、フライトシミュレーター(以下、FS)が好きな読者なら分かっていただけることかと思う。それというのも、太平洋戦線を舞台にした本格的なFSは、1998年に発売された「ヨーロピアン エアー ウォー」の前作に当たる、「1942:THE PACIFIC AIR WAR」(1994年発売)以来だからだ。

まずはCFS2の概要から見ていこう。CFS2が扱っている時代は、真珠湾攻撃の直後から、ソロモン諸島、ガダルカナル島、ウェーキ島といった太平洋の島々をめぐる戦いまでの期間である。さらに、それらの戦いの中でも、大日本帝国海軍とアメリカ海軍による、空母機動部隊同士のぶつかり合いが主なテーマとなっている。太平洋戦線が舞台となっているだけでも感激ものだというのに、リアルな空母オペレーションがプレイできるのだ。空母からの発艦/着艦は緊迫感に溢れ、それだけでも楽しめてしまうほどの出来である。しかし、日米合わせて4種類の空母(エセックス、エンタープライズ、飛龍、隼鷹)しか登場しないのは残念でならない。

グラフィカルで分かりやすいミッションエディターが付属

「Combat Flight Simulator」(以下、CFS)を知らない方に、ここでCFSシリーズについて説明しておこう。前作CFSは、「Flight Simulator 98」をベースとして、リアルなフライトモデルやダメージモデルをはじめ、軍事系FSとして必要なあらゆる機能を追加した作品である。Flight Simulator/CFSシリーズの最大の特徴は、自分の好みに合わせてユーザーがゲームをカスタマイズできることである。新たな機体、地形、サウンド、ミッションなどすべてをパッケージングして、CFSの中に架空の世界を築いた、ガイナックスの「蒼きウル コンバットフライトシミュレータ プレーン&ミッションモジュール」という作品が登場したことからも、このシリーズが持つ拡張性の高さを知ることができる。

CFS2に新たに追加されたミッションエディターは、

グラフィカルなインターフェースで、非常に分かりやすいミッションエディター。ミッションの達成状況によって、その後の展開が分岐する形式のキャンペーンミッションも作れるようなので、ぜひ挑戦してみてほしい

空母エンタープライズから発艦した直後のF4U-1A Corsair。特徴的な逆ガル翼とフラップ、そして頑丈そうな脚がよく分かる

飛龍の飛行甲板でスタンバイするA6M2 Zero。白い機体が海に映えて美しい。機体の細かな汚れや、空母の高射砲までしっかりと再現されている

Information

発売元	:マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	:マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	:未定
発売時期	:2000年11月

© 1998-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.

使いやすく高性能である。CFSでも、ミッションエディターをマイクロソフトのサイトからダウンロードすることができた。しかし、航空機や地上オブジェクトの座標などを、直接数値で指定しなければならず、初心者には敷居の高いものだった。その点、CFS2には最初からミッションエディターが付属しており、グラフィカルで分かりやすい操作性となっている。また、作成可能なミッションの自由度も非常に高く、ミッションから帰還して着陸した瞬間に「敵機だっ! そのまま離陸、迎撃せよ」と音声を流して、敵機を出現させるといったことも可能となっている。B-29 Super Fortressや五式戦闘機(キ100)といった太平洋戦争末期の追加機体と、日本本土のシーナリーがあれば、本土防空ミッションだって簡単に作ることができるというわけだ。

このように、CFS2は前作の特徴を受け継ぎながら、さらなる進化を遂げた作品と言える。新たに追加された機能は決して多くなく、ほとんど前作の焼き直しと言ってもよいぐらいである。しかし、それでもプレイしていて楽しいと感じるのは、フライトモデル重視のFSとしては、前作の時点でほぼ完成の域に達していたからであろう。確かに、駆逐艦は砲塔すら回さずに全方位に射撃してくるし、着艦時に空母のアレスティングワイヤーが動くこともない。だが、そういった細かいシミュレート要素は捨てて、フライトモデルとダメージモデルにこだわって作られているのが、プレイしてみれば本当によく伝わってくるのである。

それでは、ゲームの各所にスポットを当てて、この大作の全貌(ぜんぼう)を明らかにしていこう。

前作同様のゲームモードだがより進化したキャンペーンを搭載

CFS2には、フリー フライト、クイック コンバット、ミッション、キャンペーン、マルチプレヤー、訓練ミッションと、FSに必要なゲームモードはそろっている。各モードの内容は基本的に前作と同じだが、ミッションの達成状況によって、その後の展開が変わるキャンペーンが目新しい。マルチプレイモードはもちろんインターネットに対応しており、フリー対戦(自分以外のプレイヤーはすべて敵となるデスマッチ形式)とチーム対戦(チームに分かれて腕を競う)の、二つのモードが用意されている。しかし、せっかく空母や戦艦といった海上ユニットがあるのだから、ベース・ディフェンスモード※なども収録してほしかった。これは製品版に期待したい。

戦艦榛名に撃墜されるF4U-1A Corsair。ベータ版のため、まだテクスチャーが貼られていないが、細かいところまで再現された戦艦に注目したい

※敵の基地や艦船を破壊することで点数を得られるモード。敵機を撃墜することは自軍の基地や艦船を守る手段であって、ポイントには直接結び付かない。いかに敵機からの攻撃をかわして、地上攻撃を成功させるかがかぎとなる

太平洋戦線を代表する7種類の戦闘機が使用可能

F4F-4 Wildcat、F6F-3 Hellcat、F4U-1A Corsair、P-38F Lightning、A6M2 Zero(初期型の零戦)、A6M5 Zero(後期型の零戦)といった太平洋戦線を戦い抜いた代表機種に、N1K2-J Georgeこと紫電改を加えた合計7種類の戦闘機が使用できる。最初から用意されている機種の少なさは前作でも指摘されていたことだが、機種が少ない代わりに、細部までしっかりと作り込んであるのが特徴だ。例えば、P-38F Lightningの旋回能力の低さ、零戦が搭載している20mm機関砲の威力、一式陸攻(G4M Betty)の脆弱(ぜいじゃく)さなど、当時の機体に詳しい読者なら、にやりとすること請け合いの要素である。残念なのは、AIが操縦する機体として登場する機種も少ないということである。日本側のミッションだと、九九艦爆(D3A Val)や一式陸攻を護衛する内容ばかりで、代わり映えがしないのは悲しい。彗星艦爆(D4Y Judy)や百式司偵(キ46 Dinah)を護衛するといったシチュエーションも、再現できるようにしてほしかったものである。

脱出の手順はかなりリアルになっている。キャノピーが開くのに数秒かかり、パイロットが機体から飛び降りた後、降下中に脱出キーをもう一度押すと、パラシュートが開く。画像からキャノピーが開いている様子が分かるだろうか

進化したダメージモデルが戦いの臨場感を高める

「Flight Simulator 2000」のグラフィックエンジンに手を加えたものを使用しており、地形や天候の表現が非常に美しい。もちろん航空機はCFS2用に作成されたもので、とにかく美しいテクスチャーとモデリングにほれぼれしてしまう。また、被弾時のエフェクトも格段に進歩している。前方から派手に撃たれるとエンジンが脱落したり、翼を撃たれるとすーっと霧状に燃料が漏れだすといった、細かなところまでしっかりと表現されている。

被弾したA6M5 Zero。きれいにエンジンだけが脱落している

地形や航空機が美しくなったことにより、快適に遊ぶために必要となるマシンスペックがCFSよりも高くなってしまった。しかし、Pentium Ⅲ 600MHz、Millennium G400を搭載したマシンで、解像度1024×768、32Bitカラーの設定でストレス無くプレイできるレベルだ。また、ウインドウモードでも快適に飛行できる数少ないFSである。チャット用のソフトを使っておしゃべりしながら、その合間に空戦を楽しむといった遊び方ができるのは、ウインドウモードで遊べるFSならではの魅力である。

SBD-2 Dauntlessを大きくオーバーシュートするN1K2-J George。SBD-2 Dauntlessの後部乗員や旋回機銃、そしてパンチングされた大きなダイブブレーキなどが、細かく描画されている

CRIMSON SKIES

手軽に楽しめるフライトゲームは、コアなフライトシミュレーターファンに評価されないという傾向があったが、「Crimson Skies」はそんな風潮を打ち破る、手軽さと奥深さを兼ね備えた上質の作品になりそうだ。今回は、上級者も驚くその魅力を詳細に解説しよう。

初心者から上級者まで夢中にさせる究極のフライトエンターテインメント作品

ミッション中に起こる多彩なイベントがユニークな世界観にプレイヤーを引き込む

現実のフライトをいかにコンピュータ上で再現するかという"シミュレーター"としての要素よりも、ゲームとしての面白さを徹底的に追求した作品を、フライトシミュレーター(以下、FS)ではなくフライトシューティングと呼ぶことがある。「Crimson Skies」はまさしくフライトシューティングに当たるもので、海外ではLucasArts Entertainment社のX-Wingシリーズ、国産ではナムコのエースコンバットシリーズと同じタイプの作品と言えば、だいたいのイメージが見えてくるのではないだろうか。

ゲームの舞台となるのは、大恐慌の影響によっていくつもの小国家に分裂してしまった1930年代の架空のアメリカである。そこでは、地上交通網に代わり、巨大な飛行船による輸送を中心とした空の交通が発達しているのだ。また、海上交通が発達した16世紀に海賊がはびこったように、空の海賊(以下、空賊)と呼ばれる集団が存在している。プレイヤーは空賊"Fortune Hunters"のリーダーNathan Zacharyと

飛行中の敵機に乗り移り、乗務員をタコ殴りにして機体を奪うシーン。敵機とぶつかるぐらいの距離まで自機を寄せると、自動的にイベントが始まるというわけだ。ミッション中にこういったイベントが頻繁に登場するのが、Crimson Skiesの魅力でもある

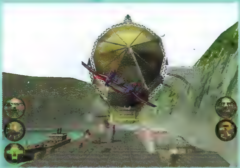
走る列車へと迫り、ある人物を回収しようとしている。回収後この人物がきちんと自機の後席に座っているなど、細かな演出が雰囲気を盛り上げてくれる

なり、敵対する国家や空賊を相手に、戦闘機で大立ち回りを繰り広げるというのがストーリーの概要だ。

かなり無理のある設定だというのに、あっという間にこの世界観に引き込まれてしまう。それは、飛行中に流れるBGMや、ヤシの木1本に至るまでしっかりと再現したグラフィック、そして無線から流れる登場人物の陽気な会話などが、しっかりとCrimson Skiesの世界観を形成しているからにほかならない。従来のFSにおいて飽きを作る原因となっていたのが、敵に遭遇するまでの時間や、基地へ帰るまでの時間などの、ミッション中に発生する"間"である。Crimson Skiesでは、ミッションが始まったら次から次へと新たなイベントが起き、出撃してから帰還するまで、とにかくゲームに引き込まれっ放しなのだ。この忙しさもハマり度に大きな影響を与えているだろう。

ゲームパッドでも楽しめる優れた操作性が魅力

Crimson Skiesのようなゲームで重要になるポイントは、動作の軽さと、手軽さであろう。動作の軽さに関しては、素晴らしいグラフィックエンジンのおかげで、CFS2と同様にPentium Ⅲ 600MHz、Millennium G400を搭載したマシンで1024×768ドットの解像度にしても、重さを感じることはまったく無かった。その上、地上のオブジェクトの表現は、同社の「Flight

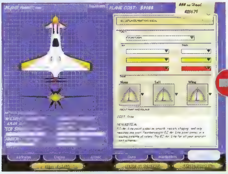


敵飛行船ドックを襲撃するこのミッションでは、防御施設を次々と破壊した後、味方がドッグに乗りこんで敵の基地を占拠する。高々と掲げられていたユニオンジャックが、赤字に白の髑髏マークの旗にかえられるといった凝った演出も用意されている

Information

発売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：未定
発売時期	：2000年中

©&℗ 2000 Microsoft Corporation.All rights reserved.



用意されているパーツから、好みに合わせてオリジナルの機体を作成することができる。後方機銃を削って前方機銃を大口径のものに換えたり、ロケット弾の搭載量を減らして装甲を厚くしてみたり、自分のプレイスタイルに合った機体を作ろう。また、好きな色と濃度を選ぶだけで、機体の塗装をカスタマイズできる。格好良いカラーリングを模索してみてほしい

Simulator 2000」と比べても、明らかに美しい。手軽さについても、ゲームパッドでもじゅぶんにプレイできる操作性の良さなど、優れた点が多い。ただ、評価に使用したバージョンでは、ミッション開始時のロード時間が非常に長かったのが気掛かりである。製品版では、このあたりの改良を期待したい。

マルチプレイは、TCP/IP接続、IPX接続、モデム接続、MSN Gaming Zoneなど、さまざまなプロトコル／サービスに対応しており、簡単に対戦相手を見つけることができるだろう。Deathmatch、Capture the Flag、Zeppelin vs. Zeppelinという三つのマルチプレイモードが用意されているので、普通に戦闘機同士で戦うだけではなく、さまざまなシチュエーションで腕を競うことができるのがうれしい。ISDNを使用したプレイヤー同士でマルチプレイを試したところ、ラグやワープの無い快適な空中戦が行えたことを付け加えておきたい。

用意されたパーツを組み合わせて自分好みの機体を作成

このゲームの目玉とも言えるキャンペーンモードは実に面白い。ミッションを達成した際に、撃墜数や達成した度合いに応じて報酬が与えられ、それを使って機体を強化したり、買い替えたりすることができる。プレイヤーは機体のフレームと、搭載するエンジン、装甲、武装を、予算と相談しながら購入する。おまけに、機体を自分好みの塗装にペイントして、マーキングも好きなものを選んで張り付けることもできるのだ。たったこれだけのことで、自分だけの戦闘機が出来上がったように思えてくるから不思議なものである。

また、キャンペーンモードにはしっかりとしたストーリーが用意されている。多数の登場人物が織りなす人間ドラマを背景に、小気味よいテンポのミッションをクリアしていくのだ。そのため、映画の主人公になったような気分でストーリーを追っていくことができる。ミッション内容も、一般的なFSにありがちな敵爆撃機迎撃や、敵基地襲撃といったものだけではない。格納庫に置いてある最新鋭機の奪取や基地の占拠、人質の保護と、およそFSのミッション内容とは思えないユーモラスなものがたくさん用意されている。ほかの軍事系FSとは違い、軍事用語を知らなくても、ストーリーを思う存分楽しめるのが魅力だ。

機銃やロケットの弾薬も調整可能 上級者も唸るこだわりの設定

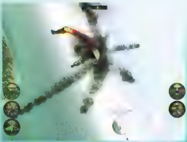
画像を見ていただいても分かるように、Crimson SkiesはハードコアなFSプレイヤー向けの味付けではない。だが、普段はハードコアなFSをプレイしている人も、たまには息抜きにこのようなゲームをプレイしてみるのも悪くない。筆者は割とハードコアなFSを好むのだが、Crimson Skiesをプレイしてみて思ったのは、確かにリアルさとはかけ離れている部分も多いけれど、それがマイナスの要素にはなっていないということだ。むしろ、溢れるスピード感や細かなグラフィック、派手なエフェクト、あいまいな当たり判定といった点により、3Dシューティングのような乗りで楽しめた。

また、コアなFSファンをも唸らせるような、憎い演出が随所に散りばめられているのもCrimson Skiesの魅力である。例えば、武装関連のマニアックなまでの充実度。セカンダリーウェポンであるロケット弾は、Armor Piercing弾（徹甲弾）やHigh Explosive弾（榴弾）といった現実的なものから、ロボットアニメ顔負けのドリルロケットや007シリーズをほうふつとさせる発信装置を敵機に埋め込むロケットといった破天荒なものまで、実に10種類以上も用意されている。機銃弾についても、徹甲弾やダムダム弾といった弾薬を、搭載している機銃ごとに振り分けて使用することができる。ほかにも、敵空中母艦のエンジンを破壊して速度を落とさせてから、強引にドッキングして後席の相棒が乗り移るといった、一見むちゃだが確かにできそうだな、と思わせるシチュエーションが飛び出すのも、思わず熱中してしまう一因となっていると言えるだろう。

総評となるが、シューティング色の強いフライトゲームはコアなFSファンからは支持されないという風潮が強かったが、Crimson Skiesはその壁を突き崩す可能性を秘めた作品と言えるだろう。肩ひじ張らずに楽しめるフライトものとして、ぜひ一度プレイしてみてほしい。きっとこの作品に、ハマるはずだ。

Crimson Skiesには3種類の視点が用意されている。これは、FSではおなじみのコックピット視点。計器パネルのせいで視界は狭いが、いちばん臨場感のある視点である。パッドロックビューを使用したときに、コックピットの枠によって敵機との位置関係を知ることができるため、割と使い勝手は良い

デフォルトで選ばれている視点が、このチェイス視点。リアリティーには欠けるが、パッドロック時に自機と敵機との位置関係が非常に良く分かる。画像は、雨が降る中、後ろにいる敵機に向けて後方機銃（自動発射）を乱射しながら、別の敵機を追っているところである



筆者のお気に入りである計器パネル非表示のコクピット視点。遮るものが何も無い前方視界は、派手な旋回戦時に威力を発揮することとなる

ビルはもちろんのこと、橋や鉄塔といった建造物が、テクスチャーに頼らず細部まで立体的にモデリングされており本当に美しい。地形も立体感的になっており、切り立ったがけや山、港湾などが起伏豊かに表現されている

AIRFIX DOGFIGHTER

だれも居ない家の中で繰り広げるミニチュア戦闘機でのドッグファイト

今月は、キーボードでも簡単に操作できるフライトシミュレーター「AIRFIX DOGFIGHTER」を取り上げる。おもちゃのレシプロ機を操縦し、建物の中で空中戦を展開するという、風変わりな設定のゲームだ。フライトシミュレーターの未経験者でも、たっぷり楽しめる作品である。文／杉山淳一

おもちゃの戦闘機で対戦！子供のころに夢見た世界

この「AIRFIX DOGFIGHTER」は、おもちゃの戦闘機で対戦するというユニークな設定のフライトシミュレーターである。プレイヤーは、Hawker HurricaneやFocke Wolf Fw190Aなど、第2次世界大戦で活躍したレシプロ機のおもちゃを操縦して戦う。戦闘の舞台となるのは、家人が不在である住宅の室内だ。ミニチュア戦闘機のパイロットの視点から見れば、室内の家具や雑貨など何もかもが巨大なオブジェに見える。プレイヤーは、テーブルの下や棚の間をくぐり抜け、巨大なソファなどの家具に着陸したり、アイテムを拾ったりしながら、ドッグファイトを繰り広げるのだ。このゲームをプレイしていると、どことなく懐かしさを感じてしまう。戦闘の様子が、完成したばかりのプラモデルを持って戦争ごっこを遊んだ子供のころを想起させるからだろう。

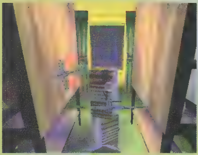
AIRFIX DOGFIGHTERを遊ぶには、公式ホームページ（http://www.dogfighter.net/）から体験版をダウンロードする（本誌今月号の付録CD-ROMに収録）。マルチプレイ用の専用サーバーなどは用意されていないので、面倒な登録作業は必要ない。この体験版では、シングルミッションが1種類と、マルチプレイ用のマップが2種類用意されている。操作もルールも単純だけれど、まずはシングルミッションで独特の操作感に慣れておきたい。

キーボードだけで簡単に思いどおりの操縦が可能

シングルミッションは、床に設置されたおもちゃの空港より離陸する場面から始まる。Dキーを押すとエンジンが始動。そのままDキーを押し続けると、スロットルが上昇する。スピードが加速してきたら、カーソルキーの下を押せば離陸できる。滑走路からはみ出しても気にしなくていい。なんたっておもちゃなのだから、この滑走路も飾りみたいなものなのだ。

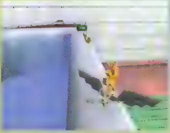
飛行中はDキーで加速、Cキーで減速。失速してもグライダー飛行ができるので墜落はしない。それどころか、壁に当たっても、いすにぶつかっても、すぐには壊れない。もちろんダメージメーターは減るけれど、損傷程度が微小なので、対戦中はわざと壁に当たって反転するという荒業も使える。もっとも、飛行機の制御がとても簡単で、カーソルキーの操作でも思いどおりに飛べるので、よほどのことがない限り、この荒業も不要だろう。

模型のパイロットとなって室内を飛行するだけでも楽しいが、ミッションには目的が用意されている。まずは、床や本棚の上、棚の間などに置いてあるアイテムを拾うのだ。アイテムには、機体のダメージ回復、爆弾、追尾ミサイル、機銃の弾薬、機体のパワーアップ、ガソリンなどの種類がある。どれも戦闘には不可欠のものだ。アイテムの場所はレーダーに表示されているが、テ



棚の間での戦闘。敵機は残像を引いて飛ぶので、暗い部屋でも位置が分かりやすい

シングルプレイはおもちゃの基地から始まる。敵機を対空放火してくれる頼もしい援軍もいるのだ



バスタブのふちに並べられたアイテム群は、手前から順にダメージ回復、パワーアップ、機銃の弾薬。機体が水に落ちても大丈夫。おもちゃなので、水面に浮かぶのだ

白熱するドッグファイト。華麗なターンで迎撃しよう

Information

OS：Windows 95／98／2000
CPU：PentiumⅡ 300MHz以上
メモリー：64MB以上
ビデオ：Glide、もしくはDirect3D対応の3Dアクセラレーター
HD容量：50MB以上
サウンド：DirectX 7.0対応サウンドカード
URL：http://www.dogfighter.net/

構造物が入り組んだ室内は、都会での低空飛行よりも難易度が高いかもしれない。しかし、機体が壁や柱に当たってもすぐに壊れることはない。なぜなら、おもちゃだから頑丈にできているのだ(笑)

バスルームから戦闘開始。画面右下のレーダーで、敵やアイテムの位置を確認して飛ぼう。計器類には、左から順にダメージ、燃料、弾薬の数、速度が表示される

ーブルの下や棚の上など、見つかりにくい場所に置かれているものも多い。

アイテムを取ったら、次は照明の操作を練習する。壁のスイッチに機銃を撃ち込むと、電灯のオン/オフ操作が可能になるのだ。機銃の照準には、ターゲットを追尾する機能があるので狙いを定めやすい。明かりを消すと緑色のかぎが出現するので、これを拾うとドアが開き、隣の部屋に行ける。そこには戦車が待ち構えている。激しい対空砲火を避けながら、戦車を機銃や爆弾で倒すと、今度は戦闘機が出現。この敵機を撃ち落とせば、任務終了となる。さすがに敵機の攻撃によるダメージは大きく、被弾すると機体から煙が吹き出す。機体が爆破してしまう前に、回復アイテムを拾っておこう。

壁で反転し、トイレに隠れろ 縦横無尽のマルチプレイ

マルチプレイには最大8人まで参加できる。専用サーバーが用意されていないので、対戦相手とはIPアドレスを交換する必要がある。対戦相手を見つけるためには、"Yahoo! USA"に用意されたクラブ(http://clubs.yahoo.com/clubs/dogfightreadyroom)の掲示板を利用するといい。ホストとなって対戦相手を募集しているプレイヤーに電子メールで問い合わせれば、IPアドレスを教えてくれるだろう。マルチプレイはとても快適で、ラグはほとんどなく、機体もスムーズに動く。

室内という設定のため、壁や扉、本棚などの障害物が多いことも戦闘を楽しくしてくれる要素だ。食器棚のガラスを割ってアイテムを取ったり、トイレの裏で待ち伏せたりするなど珍妙な戦術が可能なので、従来のフライトシミュレーターとは勝手が異なるかもしれない。戦闘中の操作は、カーソルキーでの飛行操作と、D、Cキーによるスロットル調整、Spaceキーでの機銃発射、Zキーでの特殊武器使用のみ。従って、"敵機の追尾をかわし、タイミングを見計らって敵機の後方を取り、追い込みつつ攻撃する"というドッグファイトのお手本のような戦闘が、だれにでも簡単に楽しめる。上下反転や宙返りなどのアクロバット飛行も手軽だし、操作する手を放せば、機体は自動的に水平飛行に戻るので、戦闘に集中できるのだ。

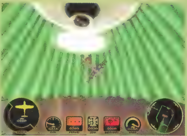
対戦中にF2キーを押すと、チャットメッセージを入力できる。ドッグファイト中ではチャットしている暇は無いのだけれど、このゲームでは棚の上に静止して砲台のように迎撃することも可能なので、待ち伏せしてメッセージで挑発するような楽しみ方もあるのだ。だが、本作はインターネットを介した対戦だけでなく、LAN接続で同じ部屋に居る相手との対戦もお勧めだ。自由自在に飛べるので、ドッグファイトだけでなく、鬼ごっこやかくれんぼに近い遊び方もできる。これは、表情をのぞき見ながら声を掛け合うことが可能な、LAN対戦ならではのプレイだ。学校やオフィスでの短い休憩時間中にも盛り上がれるだろう。

操作が簡単でルールも単純なためか、ゲームの難易度は低い。しかし、おもちゃのゲームといえども、高度な曲芸飛行がピタッと決まった時は気持ちいい。敵機に真後ろに付かれたときは、斜め宙返りの途中で機体をひねりこみ、迅速に敵機の後ろを取ることも可能だ。

ただ、そのイージーな操作性故に、数多くのフライトシミュレーターを転戦してきたパイロットたちは物足りなさを感じるかもしれない。しかし、AIRFIX DOGFIGHTERの独特な雰囲気には、かつて何度も失敗しながらやっと完成させた戦闘機の模型を見つめ、それが大空を舞う姿を想像して楽しんだ大人たちにとって、なんとも言えない懐かしさが感じられることだろう。もちろん現在の子供たちにとっても、日々遊んでいるおもちゃたちが生き生きと動くのだからきっと楽しいはず。おもちゃが主役なので、残酷なシーンも無ければ、戦闘意欲をかきたてるような好戦的なミッションも無い。親が子供に安心して与えられるゲームだと言えるだろう。もし、お父さんが子供にパソコンを買い与えるなら、自分のマシンと子供のマシンをLANケーブルでつなぎ、ぜひ親子でAIRFIX DOGFIGHTERの対戦を楽しんでほしい。

特殊武器には追尾弾や爆弾などがある。敵機が投下しているのは落下傘を付けた空中機雷。滞空時間が長く、近づくと自機の警報が鳴る

棚の上でライバルを待ち伏せする。おもちゃの機体でしかできない戦法だ



電球のかさの裏に逃げ込み、そのまま待ち伏せする。飛行機というより、蛾のようだ

ハマリ度ランキング
銀メダル

SILVER

壊れにくい機体、素直な挙動、ユニークな設定が面白い。絶妙なゲームバランスで、フライトシミュレーターの初心者でも楽しめるゲームだ。デモ版はずっと無料という点もうれしい。ただ、専用サーバーが無いのは残念である。

VIDEOCARD

nVIDIA社の新ドライバ "Detonator 3" の登場でさらにパフォーマンスアップするGeForce2 MX

2000年10月号でnVIDIA社の最新ビデオチップGeForce2 MXを搭載するビデオカードを紹介したが、その後、同チップを採用したビデオカードが各社から多数出荷された。そこで今回は、このGeForce2 MXを搭載したビデオカードを3枚ピックアップして、ゲーム用途でのパフォーマンスをチェックしてみた。また、nVIDIA社が8月に発表した新ドライバDetonator 3、新チップGeForce2 Ultraの情報も併せて紹介する。　文／ユービック・コンピューティング 平澤寿康

GeForce2 MX
を採用したカノープスの
最新ビデオカードSPECTRA F11

続々登場するGeForce2 MX搭載カード カノープスも9月上旬に出荷開始

今回用意したGeForce2 MX搭載カードは、WinFastシリーズでおなじみのLeadtek Research社のWinFast GeForce2 MX、コストパフォーマンスの高い製品を日本向けに出荷している台湾SPARKLE Technologies社のSP6800、そして常に高品質ビデオカードを製品化することで定評のあるカノープスのSPECTRA F11、の3製品だ。

現在、秋葉原などで発売されているGeForce2 MX搭載カードの中で最も多いのが、今回取り上げたSP6800や、2000年10月号（p.098）で紹介したProlink Microsystems社のカードのように、nVIDIA社のリファレンスカードをベースにしたものだ。カードサイズは、省スペースデスクトップマシンに挿せるロープロファイル仕様になっており、166MHz動作のSDRAM（32MB）が搭載され、GeForce2 MXチップ上にはヒートシンクが取り付けられている。基板上にはDVI出力端子のパターンが用意されているが、装備している出力端子はVGAのみとなっている。

これに対しWinFast GeForce2 MXは、使用されているパーツ構成やレイアウトはリファレンスカードと大きな差はないものの、ロープロファイル仕様とはなっておらず、標準でS-Video出力端子を備えるなど、ほかの製品との差別化が図られている。また、GeForce2 MXチップ上にはヒートシンクではなく冷却ファンが取り付けられている。GeForce2 MXは、GeForce 256やGeForce2 GTSよりも消費電力は少ないが、動作時にはかなりの熱を発する。実際に動作中のカードのヒートシンクを触ってみるとかなり熱く、ファンがないと熱暴走しないかと心配になるほどだ。GeForce2 MXでもやはりファンは必須といってよく、その点WinFast GeForce2 MXは安心して利用できる。

SPECTRA F11は、従来のSPECTRAシリーズでおなじみの独自仕様や高性能パーツがふんだんに採用されている。まず、搭載されているビデオメモリーに特徴があり、ほかのビデオカードメーカーが166MHz動作のSDRAMを搭載している中で、SPECTRA F11は東芝製の185MHz動作のSDRAMチップ（TC59S6432CFT-54）を採用している。また、SPECTRAシリーズでおなじみの流体軸受け冷却ファン、アナログ回路とデジタル回路を切り離して映像信号のクオリティーを保つSSHテクノロジー、ディスプレイの特性に合わせた高品位表示を実現するDFSテクノロジーといった、カノープスのこだわりが製品に盛り込まれている。実売価格は、他社製品と比べて約9,000円ほど高くなっているが、SPECTRA 8400（実売価格4万3,800円）より2万円も安くなっているという点の方が注目される。

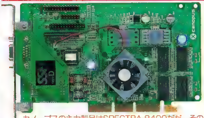
nVIDIA社の新ドライバ Detonator 3を使ってテスト

各製品のパフォーマンスをチェックするために、ベンチマークテストを行ってみた。SPECTRA F11については、製品に添付されたドライバを使ってテストしたが、残りの2製品については、nVIDIA社が2000年8月中旬にリリースした最新ドライバDetonator 3（Ver.4.12.01.0618）を組み込んで測定してみた。Detonator 3は、ドライバのチューンアップにより、全体的なパフォーマンスはもちろん、32ビットカラーモードでの大幅な性能向上を実現しており、GeForce2 MXの潜在能力をフルに引き出すことができるからだ。また、比較用としてカノープスのGeForce 256搭載カードSPECTRA 7400でも、カノープスの最新ドライバとDetonator 3の両方を使って計測してみた。

QUAKE Ⅲ ARENA SPECTRA 7400と同等の性能を実現

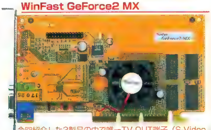
「QUAKE Ⅲ ARENA」のTimedemoの結果を見ると、GeForce2 MX搭載の3製品の間にはほとんど計測値に差がなかった。また、Detonator 3を使った場合、GeForce 256搭載カード（SPECTRA 7400）とGeForce2 MX搭載カードは、すべての設定でほぼ同等のパフォーマンスであった。前号のテストでは、GeForce2 MX搭載カードの方がGeForce 256搭載カードよりもパフォーマンスが若干上回っていた。Detonator 3に関してはGeForce 256との相性が比

SPECTRA F11



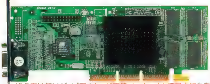
カノープスの主力製品はSPECTRA 8400だが、その下位モデルとして新たに製品化されたSPECTRA Formulaシリーズ。実売価格は2万3,800円となっている
問い合わせ先：カノープス　TEL 078-992-6830
URL　http://www.canopus.co.jp/

WinFast GeForce2 MX



今回紹介した3製品の中で唯一TV-OUT端子（S-Video端子）を装備していながら、実売価格1万4,800円という低価格を実現している
問い合わせ先：恵安　TEL 03-3980-6442
URL　http://www.keian.co.jp/

SP6800



知名度は低いが、ビデオカード専業メーカーとして日本にも製品を出荷しているSPARKLE Technologies社のカード。恵安が販売代理店となっており、実売価格は1万4,800円
問い合わせ先：恵安　TEL 03-3980-6442
URL　http://www.keian.co.jp/

MANIAX

較的良く、その結果パフォーマンス差が少なくなったと考えられる。

ちなみに、カノープスのDetonator 2ベースの最新ドライバ(Ver.4.12.01.0530-5.10.02)を使って、SPECTRA F11とSPECTRA 7400で同じテストを行ってみたところ、Detonator 3の計測値よりも5～20％も低い結果となった。特に32ビットカラーモードでの差が大きく、Detonator 3を使った場合の性能向上効果がはっきりと確認できた。

3DMark2000 製品間の差は見られず

次に、「3DMark2000」を使ってレンダリング性能の比較を行ったが、こちらもQUAKE Ⅲ ARENAの結果と同様に、3製品の間には計測値の差がほとんど見られなかった。SPECTRA F11については、カノープス製ドライバを使った場合、SPECTRA 7400に関しては、Detonator 3を利用した場合に、今回のテスト環境では正常に動作しなかった(ただし、マザーボードを変更してテストすると正常に動作するため、ビデオカードに問題はない)。

Game1の計測値では、GeForce2 MXとGeForce 256の差は目立たなかったが、3DMark Result(総合成績)の結果を見ると、両ビデオチップのパフォーマンスの差が開いていることに気付き、あらためてGeForce2 MXのコストパフォーマンスの高さを認識させられた。

高品位メモリーを搭載したF11でクロックアップ耐性を検証

最後に、SPECTRA F11を使ってクロックアップのテストを行った。SPECTRA F11は前述したように、185MHzで動作するメモリーを採用しており、当然ながらクロックアップ耐性が高いと考えられる。また、カノープス製のドライバには、コアクロックとメモリークロックを変更するユーティリティーが用意されており、容易にクロックアップができるようになっている(クロックアップによる動作はメーカー保証の対象外となる)。そこで、カノープス製ドライバを使って最大限にクロックアップした状態と、Detonator 3を使ってクロックアップした状態(PowerStripを使ってクロックを変更)の2種類のテストを行った。ちなみに、GeForce2 MX搭載カードは、デフォルトのコアクロックが175 MHz、メモリクロックが166MHzとなっている。

メモリーのクロックアップ耐性については、当初200MHz程度まで引き上げられることを期待したが、実際には183MHzより高い値に設定した場合に画面表示が崩れてしまい、正常に動作しなかった。すべての製品が185MHz以上のクロックアップ耐性を持つとは限らないが、183MHzでも定格以上の条件での動作であり、このあたりで満足すべきだろう。なお、計測値については、Detonator 3の場合は8～19％、カノープス製ドライバの場合は7～12％ものフレームレートの向上が見られた。

■QUAKE Ⅲ ARENA(OpenGL、Hardware T&L＝オン)

	SPECTRA F11 Detonator 3	SPECTRA F11 カノープス製ドライバ	WinFast GeForce2MX Detonator 3	SP6800 Detonator 3	SPECTRA 7400 Detonator 3	SPECTRA 7400 カノープス製ドライバ
1024×768ドット、16ビットカラー	80.6fps	76.4fps	79.9fps	79.9fps	74.8fps	71.6fps
1280×1024ドット、16ビットカラー	50.4fps	47.9fps	50.4fps	50.4fps	47.2fps	44.5fps
1600×1200ドット、16ビットカラー	35.0fps	32.1fps	35.0fps	35.0fps	32.6fps	30.4fps
1024×768ドット、32ビットカラー	55.4fps	43.7fps	54.2fps	54.2fps	55.4fps	45.5fps
1280×1024ドット、32ビットカラー	32.0fps	25.5fps	32.0fps	32.0fps	32.7fps	26.4fps
1600×1200ドット、32ビットカラー	18.2fps	16.3fps	18.2fps	18.2fps	21.2fps	16.8fps

■3DMark2000：Game1 Low(Direct3D、Hardware T&L＝オン)

	SPECTRA F11 Detonator 3	SPECTRA F11 カノープス製ドライバ	WinFast GeForce2MX Detonator 3	SP6800 Detonator 3	SPECTRA 7400 Detonator 3	SPECTRA 7400 カノープス製ドライバ
1024×768ドット、16ビットカラー	89.6fps	正常動作せず	88.7fps	88.8fps	正常動作せず	89.5fps
1280×1024ドット、16ビットカラー	56.5fps	正常動作せず	56.6fps	56.6fps	正常動作せず	59.4fps
1600×1200ドット、16ビットカラー	39.8fps	正常動作せず	39.8fps	39.8fps	正常動作せず	42.1fps
1024×768ドット、32ビットカラー	67.0fps	正常動作せず	65.6fps	65.6fps	正常動作せず	56.5fps
1280×1024ドット、32ビットカラー	39.7fps	正常動作せず	39.7fps	39.7fps	正常動作せず	33.6fps
1600×1200ドット、32ビットカラー	23.4fps	正常動作せず	23.5fps	23.3fps	正常動作せず	動作せず

■3DMark2000：3DMark Result(Direct3D、Hardware T&L＝オン)

	SPECTRA F11 Detonator 3	SPECTRA F11 カノープス製ドライバ	WinFast GeForce2MX Detonator 3	SP6800 Detonator 3	SPECTRA 7400 Detonator 3	SPECTRA 7400 カノープス製ドライバ
1024×768ドット、16ビットカラー	4705	正常動作せず	4667	4672	正常動作せず	4433
1280×1024ドット、16ビットカラー	3242	正常動作せず	3245	3246	正常動作せず	3122
1600×1200ドット、16ビットカラー	2388	正常動作せず	2388	2389	正常動作せず	2290
1024×768ドット、32ビットカラー	3432	正常動作せず	3367	3368	正常動作せず	3047
1280×1024ドット、32ビットカラー	2139	正常動作せず	2143	2142	正常動作せず	1911
1600×1200ドット、32ビットカラー	1228	正常動作せず	1236	1232	正常動作せず	動作せず

計測環境：CPU／Pentium III 800EB MHz、マザーボード／ASUSTeK P3V4X、メモリー／128MB、OS／Windows 98 Second Edition＋DirectX 7.0a
ドライバ：Detonator 3＝Ver.4.12.01.0618、カノープス製ドライバ＝Ver.4.12.01.0530-5.10.02

■クロックアップテスト：QUAKE Ⅲ ARENA(OpenGL、Hardware T&L＝オン)

	Detonator 3	カノープス製ドライバ
1024×768ドット、16ビットカラー	86.8fps	82.1fps
1280×1024ドット、16ビットカラー	55.1fps	51.7fps
1600×1200ドット、16ビットカラー	38.3fps	34.9fps
1024×768ドット、32ビットカラー	63.1fps	48.1fps
1280×1024ドット、32ビットカラー	38.1fps	28.3fps
1600×1200ドット、32ビットカラー	21.6fps	18.3fps

(SPECTRA F11：コアクロック＝183MHz、メモリークロック＝183MHz)

注意事項

ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカー保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知ください。

GeForce2 GTSの高クロックバージョン GeForce2 Ultraが10月に登場

nVIDIA社は、2000年4月にGeForce2 GTS(NV15)を、同年6月にGeForce2 MX (NV11) をアナウンスしたばかりだが、8月14日にまたもや新しいビデオチップを発表した。とはいっても、コードネームNV20と呼ばれる製品ではなく、GeForce2 Ultra (NV16) と名付けられた、GeForce2 GTSの高クロック版である。ビデオチップの基本機能はGeForce2 GTSとまったく同じだが、コアクロックとメモリークロックを引き上げることで、GeForce2 GTSの1.8～2倍のパフォーマンス(nVIDIA社の公表値) を実現している。

GeForce2 GTSとGeForce2 Ultraの動作クロックと基本性能を右表にまとめたが、これを見るとコアクロックが200MHzから250MHzへ、メモリークロックが333MHzから460MHzへと大幅にアップしたことによって、Pixelフィルレート、Texelフィルレート、ポリゴン処理性能の三つが25％も上昇している。

nVIDIA社によると、GeForce2 Ultraを搭載した製品は、9月中旬以降に出荷されるようだが、日本ではクリエイティブメディア、エルザジャパンなどの製品が10月以降に店頭に並ぶものと思われる。2000年の秋から年末にかけて、nVIDIA社のNV20を筆頭に、Matrox Graphics社やスリー・ディ・エフ・エックスによる新チップの発表や新製品の出荷が予定されており、ビデオカードの性能競争は今後も続いていきそうだ。

Detonator 3と組み合わせて、32ビットカラー[illegible]

■GeForce2 Ultraの主な仕様

	GeForce2 Ultra	GeForce2 GTS
コアクロック	250MHz	200MHz
メモリークロック	460MHz (230MHz×2)	333MHz (166MHz×2)
Pixelフィルレート	1Giga pixel／秒	800Mega pixel／秒
Texelフィルレート	2Giga texel／秒	1.6Giga texel／秒
ポリゴン処理性能	3,100万triangles／秒	2,500万triangles／秒

特集2 時間を気にせずにネットワークゲームが楽しめる

常時接続環境を手に入れろ!

099 全国規模でのサービスが開始された NTTのフレッツ・ISDN
102 ネットワークゲームに最適な フレッツ・ISDN対応プロバイダー情報
104 メガビット級の高速通信が可能な CATVインターネット
107 2000年秋から本格的なサービスが開始される ADSL接続サービス

ネットワークゲームを楽しむ上で理想の通信環境といえる、インターネットの常時接続。それがいよいよ全国のゲーマーの間で、広く利用可能になる。フレッツ・ISDNの提供地域が全国に拡大し、CATVやADSLを使ったインターネット接続サービスの開始によって、これからは深夜〜早朝のテレホーダイタイムに縛られることなく、好きな時間にネットワークゲームが楽しめる。当特集では、フレッツ・ISDN／CATV／ADSLを使ったインターネット常時接続サービスを取り上げ、各サービスの特徴、サービス提供地域、ネットワークゲームとの相性などの情報を紹介する。

文・ユービック・コンピューティング 平澤寿康、西尾ゆき

全国規模でのサービスが開始された NTTのフレッツ・ISDN

"フレッツ・ISDN" は、これまでIP接続サービスまたはフレッツ・アイと呼ばれていた、インターネット通信料定額サービスのことで、月額4,500円の固定料金でISDNの常時接続を可能にする。このフレッツ・ISDNは当初、東京都と大阪府の限られた地域を対象に試験サービスが行われていたが、2000年7月からは本格的なサービスが開始され、7月と8月の2回に分けて、提供地域が大幅に拡大された。そこで、このフレッツ・ISDNのサービス内容、サービスの特徴、申し込み方法を整理して紹介するので、ぜひ、積極的に活用してほしい。

24時間好きな時間に利用できるフレッツ・ISDNとは

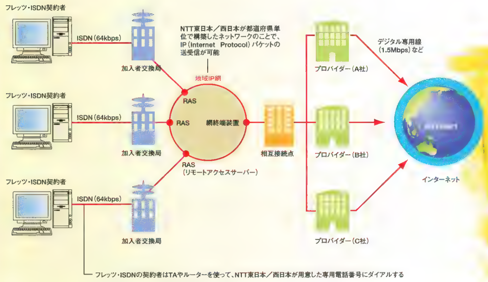
フレッツ・ISDNは、NTT東日本またはNTT西日本(以下、NTT)が提供するISDN専用の通信サービスだ。インターネットへの接続を対象とした固定料金サービスといえば、これまではテレホーダイ(月額1,800円)またはINSテレホーダイ(月額2,400円)が広く利用されていたが、ご存じのように午後11時から早朝8時に時間が限定されているため、ネットワークゲームを長時間プレイしていると生活が不規則になることが多かった。フレッツ・ISDNは、INSネット64のBチャネル1本を利用したサービスで、データ通信速度は最大64kbpsに限定されるが、利用時間が制限されないため、24時間いつでも好きなだけインターネットが利用できる。

ただし、フレッツ・ISDNを使ってインターネットへ接続する仕組みは、従来までのダイアルアップ接続とはやや異なり、プロバイダーのアクセスポイントを利用しないシステムを採用している。詳しくは、ここに掲載した図を見てほしいが、NTTのISDN回線を使ってインターネットへ接続するという方式は変わりないが、フレッツ・ISDNの加入者はまず、NTTが指定する専用電話番号にダイアルし、NTT内のネットワーク(地域IP網)を経由して、プロバイダーに接続する。最終的に、プロバイダーを介してインターネットへ接続するという点では、従来までのダイアルアップ接続と同じだが、NTTの地域IP網が介在しているという点が大きく異なる。

地域IP網とは、都道府県単位で用意されるIPネットワークのことで、フレッツ・ISDNをサポートするプロバイダーは、すべてこの地域IP網につながった相互接続点と結ばれている。さらに、フレッツ・ISDNの契約者は、この地域IP網に接続されているプロバイダーに加入しなければ、インターネットに接続できないことになる。フレッツ・ISDN対応プロバイダーに関する情報は、p.102〜103に掲載しているため、そちらを参照してほしい。

フレッツ・ISDNを利用する上で知っておきたいポイントが、通信速度が保証されないベスト・エフォート型のサービスであるということだ。ベスト・エフォート型サービスとは、OCNエコノミー(最大128kbpsのインターネット常時接続サービス)でも採用されているシステムで、ネットワークのインフラストラクチャー(基幹施設)を複数のユーザーが共有するため、混雑する時間帯になると通信速度が低下する可能性があるということだ。これまでは、利用するプロバイダーのバックボーン(インターネットへ接続するための基幹ネットワーク)の回線容量とユーザー数によって、通信速度が上下していたが、フレッツ・ISDNの場合はプロバイダーのサービスの質以外に、地域IP網の混雑具合が通信速度に影響を与える可能性がある。ただし、現状では急激な負荷の増大が発生しないように、NTTがユーザー数の増加に応じたインフラストラクチャーの強化を行っているため、極端なパフォーマンスの低下はないようだ。

フレッツ・ISDNの接続イメージ



2001年春までには国内全域をカバー フレッツ・ISDNの提供地域

フレッツ・ISDNは、NTT東日本の管轄地域では2000年7月17日から、NTT西日本の管轄地域では7月7日から本格的なサービスが開始された。そして、8月17日の時点で下図に示した18都道府県の100以上の市でフレッツ・ISDNの申し込みを受け付けている。また、10月以降にはすべての県庁所在地が追加され、さらに2001年3月までには全国の市制施行地域（町村を除いたすべての市）をカバーする見込みである。

具体的には2000年9月中旬に、NTT東日本とNTT西日本の両社が、10月以降に追加する地域を正式に発表する。ただし、NTT西日本については、フレッツ・ISDNの公式ホームページにて、2000年度末（～2001年3月末）までにサービスを開始する予定の地域名を公表しているため、参考までに地域名をすべて列記しておく（NTT東日本は未公表）。これによって、2001年3月には国内のほぼ全域で、インターネットへ常時接続するためのインフラストラクチャーが整うことになり、ネットワークゲームが広く普及するための最低限の条件が整うことになる。

ただし、フレッツ・ISDNはサービスが提供されていない残りの町村を含めた、日本全国でサービスが提供されるわけではないようだ。ある程度採算が取れる地域に限定してサービスを開始しているため、地域によってはフレッツ・ISDNを利用できない可能性もある。都市部以外のサービス開始については、具体的な予定は公表されていないが、日本のインターネット文化を支える重要な基盤として、すべての地域で早急にサービスが開始されることを期待したい。

■フレッツ・ISDNの提供地域（2000年8月末現在）

■新たにサービス開始が予定されている地域：NTT東日本（2000年10月に開始される見込み）

■北海道・東北地方
青森県：青森市　岩手県：盛岡市　秋田県：秋田市　山形県：山形市　福島県：福島市

■関東・甲信越地方
茨城県：水戸市　栃木県：宇都宮市　群馬県：前橋市　新潟県：新潟市　長野県：長野市、山梨県：甲府市

■新たにサービス開始が予定されている地域：NTT西日本（赤い文字で表記した市は2000年10月、そのほかは2001年3月までに開始される見込み）

■東海・北陸地方
静岡県：　清水市、富士市、沼津市、藤枝市、富士宮市、焼津市、三島市、磐田市、浜北市、御殿場市、掛川市、島田市、伊東市、袋井市、裾野市、熱海市、湖西市、下田市、天竜市
岐阜県：　岐阜市、大垣市、各務原市、多治見市、可児市、関市、高山市、中津川市、羽島市、土岐市、美濃加茂市、瑞浪市、恵那市、美濃市
愛知県：　豊橋市、豊田市、岡崎市、春日井市、一宮市、安城市、小牧市、瀬戸市、刈谷市、豊川市、半田市、稲沢市、東海市、江南市、蒲郡市、西尾市、知多市、大府市、犬山市、尾張旭市、碧南市、津島市、日進市、知立市、豊明市、尾西市、常滑市、岩倉市、新城市、高浜市
三重県：　津市、四日市市、鈴鹿市、松坂市、桑名市、伊勢市、名張市、上野市、久居市、亀山市、鳥羽市、尾鷲市、熊野市
富山県：　富山市、高岡市、氷見市、魚津市、砺波市、新湊市、黒部市、小矢部市、滑川市
福井県：　福井市、武生市、敦賀市、鯖江市、大野市、小浜市、勝山市
石川県：　小松市、加賀市、松任市、七尾市、輪島市、羽咋市、珠洲市

■近畿地方
京都府：　宇治市、亀岡市、舞鶴市、城陽市、長岡京市、八幡市、福知山市、京田辺市、向日市、綾部市、宮津市
滋賀県：　大津市、草津市、彦根市、近江八幡市、守山市、長浜市、八日市市
奈良県：　奈良市、橿原市、生駒市、大和郡山市、天理市、大和高田市、桜井市、香芝市、五條市、御所市
和歌山県：和歌山市、田辺市、橋本市、海南市、有田市、新宮市、御坊市
兵庫県：　姫路市、尼崎市、西宮市、明石市、加古川市、宝塚市、伊丹市、川西市、三田市、高砂市、芦屋市、三木市、赤穂市、加西市、小野市、豊岡市、洲本市、龍野市、相生市、西脇市、篠山市

■中国・四国地方
岡山県：　倉敷市、津山市、玉野市、笠岡市、総社市、井原市、備前市、新見市、高梁市
島根県：　松江市、出雲市、益田市、浜田市、大田市、安来市、平田市、江津市
山口県：　山口市、下関市、宇部市、防府市、岩国市、徳山市、下松市、柳井市、光市、萩市、小野田市、新南陽市、長門市、美祢市
鳥取県：　鳥取市、米子市、倉吉市、境港市
広島県：　福山市、呉市、東広島市、尾道市、三原市、廿日市、府中市、三次市、竹原市、大竹市、因島市、庄原市
香川県：　高松市、丸亀市、坂出市、観音寺市、善通寺市
徳島県：　徳島市、鳴門市、阿南市、小松島市
愛媛県：　新居浜市、今治市、宇和島市、西条市、大洲市、川之江市、伊予三島市、八幡浜市、東予市、伊予市、北条市
高知県：　高知市、南国市、中村市、土佐市、須崎市、宿毛市、安芸市、室戸市、土佐清水市

■九州・沖縄地方
福岡県：　久留米市、大牟田市、春日市、筑紫野市、大野城市、飯塚市、宗像市、行橋市、大宰府市、直方市、前原市、田川市、古賀市、小郡市、中間市、筑後市、大川市、甘木市、柳川市、八女市、豊前市、山田市
佐賀県：　佐賀市、唐津市、伊万里市、鳥栖市、武雄市、鹿島市、多久市
長崎県：　長崎市、佐世保市、諫早市、大村市、島原市、福江市、平戸市、松浦市
熊本県：　八代市、荒尾市、玉名市、本渡市、人吉市、宇土市、山鹿市、水俣市、菊池市、牛深市
大分県：　大分市、別府市、中津市、日田市、佐伯市、宇佐市、臼杵市、津久見市、杵築市、豊後高田市、竹田市
宮崎県：　宮崎市、都城市、延岡市、日向市、日南市、小林市、西都市、えびの市、串間市
鹿児島県：鹿屋市、川内市、国分市、名瀬市、出水市、指宿市、串木野市、枕崎市、阿久根市、加世田市、大口市、垂水市、西之表市
沖縄県：　浦添市、宜野湾市、具志川市、沖縄市、糸満市、石垣市、平良市、石川市

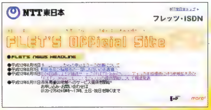
フレッツ・ISDNの申し込み前に知っておきたいこと

Q フレッツ・ISDNはどうやって申し込むのか？

A. フレッツ・ISDNの利用を申し込む前にまず、p.100に示したサービス提供地域に、自分の居住地が含まれているかどうかを確認する必要がある。提供地域は順次拡大されるため、NTT東日本／西日本のフレッツ・ISDNの公式サイトでチェックしてほしい。そして、現在利用しているプロバイダーがフレッツ・ISDNに対応しているかどうか、ISDN（INSネット64またはINSネット64・ライトなど）の契約を済ませているか、なども確認しておきたい。現在使っているプロバイダーがフレッツ・ISDNに未対応の場合、フレッツ・ISDNが利用可能になった時点で新たに別のプロバイダーと契約すればよい。また、ISDNの契約を行っていない場合、フレッツ・ISDNの利用申し込みの前に、INSネット64の契約を行えば問題ない。

フレッツ・ISDNの申し込みは、電話（TEL 0120-275-424）またはNTT東日本／西日本のホームページ上で行える。ただし、フレッツ・ISDNはほとんどの地域で申し込みが殺到しており、専用フリーダイヤルは常に混雑し、ホームページ上での申し込みはNTT側の処理に時間がかかることが予想されるため、NTTの最寄りの支店または営業所に直接行って申し込み手続きをするのが確実だ。

申し込み後、NTTから専用のダイアルアップ番号と接続時の設定方法が記載された説明書が送られてくる。そして、説明書に従ってターミナルアダプターまたはダイアルアップルーターの設定を変更すれば、晴れてフレッツ・ISDNによる常時接続が可能になる。ちなみに、申し込みから局内工事が行われるまでの期間だが、サービス開始直後の地域では1ヵ月以上待たされることがあるようだが、すでにISDNを利用している場合、最短2週間程度で手続きが完了する。ちなみに、プロバイダーへの申し込みは、NTT側の手続きが完了した（専用のダイアルアップ番号が割り振られた）後に行うことになる。



フレッツ・ISDNの公式サイトのURLは以下のとおりで、ここにアクセスすればサービスの申し込みや提供地域に関する情報の入手が行える
NTT東日本：http://www.ntt-east.co.jp/flets/
NTT西日本：http://www.ntt-west.co.jp/ipnet/ip/

Q フレッツ・ISDNの申込み時および利用時に掛かる料金の内訳は？

A. フレッツ・ISDN導入時に必要となる料金は、基本工事費が1,000円、交換機などの工事費が1,000円掛かる。例えば、すでにISDNを利用している場合、2,000円の工事費のみでサービスが利用できるようになる。

現在アナログ回線を利用している場合には、フレッツ・ISDNの申し込みと同時に、アナログ回線をINSネット64へ切り替える必要がある。その場合には、INSネット64の契約料800円と、基本工事費4,500円、交換機などの工事費1,000円、屋内配線工事費3,800円の計1万100円が必要となる。ダイアルアップ接続に必要なターミナルアダプターまたはダイアルアップルーターを持っていない場合、それらも別途用意しなければならない。また、フレッツ・ISDN利用時に掛かる料金だが、フレッツ・ISDNの利用料である月額4,500円に加え、INSネット基本料金（住宅用の回線使用料＝2,830円）、契約したプロバイダーへの接続料が必要となる。プロバイダーの接続料はp.102〜103で紹介するが、おおむね1,500円〜2,500円程度が相場となっている。

フレッツ・ISDNの月額費用の内訳

明細	金額
回線使用料	2,830円
屋内配線使用料	60円
フレッツ・ISDN定額料	4,500円
消費税	370円
合計	7,760円

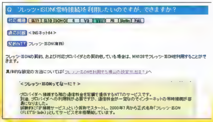
フレッツ・ISDNの月額料金は4,500円と言われているが、実際には2,830円の回線使用料を含めて、最低でも毎月7,760円の費用が掛かる。さらにプロバイダーへ月額2,000円程度支払うことになるため、合計1万円程度のコストが掛かると認識しておこう

Q 通常のISDNと比べて、フレッツ・ISDNには制限事項はありますか？

A. フレッツ・ISDNは、利用する時間に関係なく接続料金が一定だ。また、契約したユーザー専用のアクセス番号がNTTによって割り振られるため、基本的に話し中で接続できないということはない（契約者の増加によって、状況が変わる可能性はある）。ということは、ダイアルアップ接続のサービスでありながら、専用線を使った常時接続と同じ感覚で利用できることになる。ただし、NTTは常時接続性を保証しておらず、併用するプロバイダーによっては、一定の利用時間が経過すると回線が自動的に切断されるケースもあるため、完全な常時接続が実現しないこともある。

通信速度については、同期64kbpsのデジタル通信のみをサポートしており、Bチャネルを2本利用した128kbpsのMP通信（マルチリンクプロトコル方式）は利用できず、モデムを利用したアナログ通信の場合、別途通話料を請求されることになる。

フレッツ・ISDNを使ってプロバイダーへアクセスした場合、ほとんどの場合、プロバイダーから動的なグローバルIPアドレスが割り当てられる。つまり、固定のグローバルIPアドレスを持っていないため、ユーザー側でWebサーバーなどを立てるのは難しい。ただし、サーバー設置に関して、NTTは制限を設けていないため、プロバイダーと契約して固定のグローバルアドレスを入手すれば、各種サーバーが立てられるようになる。また、「QUAKE Ⅲ ARENA」や「HALF-LIFE」などのゲームサーバーについては、サーバーの利用者はIPアドレスではなくサーバー名を参照してサーバーに接続するため、フレッツ・ISDNでの運用に支障はない。



フレッツ・ISDNを利用する場合、ターミナルアダプターのドライバやダイアルアップルーターのファームウェアを最新バージョンにアップデートしておくのがいい。上記画面は、MN128シリーズを開発しているビー・ユー・ジーのホームページ

フレッツ・ISDNを使ってみた感想（平澤 寿康）

東京都内に住む筆者は、2000年7月上旬からフレッツ・ISDNのサービスを利用している。約1ヵ月半ほど使ってみて感じたことは、やはり時間を気にせずにインターネットにアクセスできるというメリットは非常に大きいということだ。ネットワークゲームについては、テレホーダイタイムに制限されることなくプレイできるというのが何よりうれしい。

また、幸い従来から利用していたプロバイダーがフレッツ・ISDNをサポートしており、接続環境をまったく変更することなく利用できていることや、最大64kbpsのベスト・エフォート型サービスでありながら、ほぼすべての時間帯でフルスピードのアクセスが可能だという点にも満足している。もちろん、MP接続による128kbpsでの通信がサポートされれば言うことないのだが、筆者の利用環境においては、これといって大きな不満はない。

ただし、利用できる地域やプロバイダーが限られているという点をデメリットと感じるユーザーは少なくないはずだ。現在利用しているプロバイダーがフレッツ・ISDNをサポートしていなければ、別のプロバイダーと契約しなければならないし、サービス提供地域に住んでいない場合、利用するのは不可能だ。フレッツ・ISDNは、提供地域の拡大と対応プロバイダーの増加が、今後の課題といえるだろう。

ネットワークゲームに最適な フレッツ・ISDN対応プロバイダー情報

"1日中テレホーダイ" とでも言うべきフレッツ・ISDN。特定のダイヤルアップ接続への通信料が月額固定となるため、ネットワークゲームで長時間接続することが多いわれわれには、非常に魅力あるサービスだと言えよう。最近は対応地域、対応プロバイダーも増えて選択肢が広がっているが、それだけに最良のプロバイダーを選ぶのは悩むところだ。ここでは、「DIABLO Ⅱ」での接続テストなども絡めながら、大手プロバイダーの具体的な契約内容やサービスを紹介しよう。

フレッツ・ISDNに対応したプロバイダー選びのポイント

フレッツ・ISDNを契約した上でプロバイダーを選ぶ際、なんと言っても気になるのは料金システムだ。例えば、"○時間までは1,000円"といったような時間制限のあるサービスを選んでも、フレッツ・ISDNの常時接続性をまったく生かせない。各プロバイダーのサービスをチェックする場合には、接続時間が無制限であり、基本使用料のみで追加料金が無いことを必須条件にしよう。

その大前提さえしっかりクリアしていれば、後は通常のダイヤルアップ接続の場合と同じように選んでいけばいい。とことん料金の安さを追求してもいいし、会員が無料で使えるホームページ容量の大きさで決めてもいい。

なお、現在使用中のプロバイダーがフレッツ・ISDNに対応している場合は、フレッツ・ISDNに加入し、契約更改の手続きをするだけで手軽に常時接続を導入できる。

手ごろな料金で使用可能な大手9社のサービスを比較

フレッツ・ISDNに対応している大手プロバイダー9社のサービス内容を、一覧にまとめてみた。国内全域を対象に運営されている会社の中から、低料金のサービスを選定している。こうして比較すると、料金プランはおおむね2,000円以下であり、フレッツ・ISDN登場以前と比べると、かなり安くなっている。また、WAKWAKの800円、ASAHIネットの450円という驚異的な料金プランも見逃せない。

ただし、サービスによっては、契約したアカウントが通常のダイヤルアップ接続では使用できなかったり、ダイヤルアップ接続の場合は、時間制限を過ぎると追加料金が課せられたりすることもあるので、注意してほしい。

いずれにせよ、フレッツ・ISDNの使用料金（月額4,500円）、INSネットの回線使用料（2,830円）、そしてプロバイダー接続料金を合わせても1万円未満で済むという、テレホーダイタイムの束縛に苦しめられたころを思うと、夢のような世界が広がっているのだ。

■プロバイダーの料金体系（個人契約の場合）

			URL	ホームページ	備考
So-net	2,000円	とことんコース	http://www.so-net.ne.jp/	5MB固定無料	So-net独自のコンテンツが充実しており、利用料は接続料金と一括で支払うことができる
InfroSphere	2,000円	Xpert+	http://www.sphere.ne.jp/	5MBまで無料、追加は5MBごとに月額500円、最大100MBまで	ビジネス向けプランのBiz IP1だと月額4,800円で固定IPアドレスが1個、Biz IP8だと月額6,800円で固定IPアドレスが8個使用できる
@nifty	2,000円	無制限コース	http://www.nifty.com/	10MBまで無料、追加は5MBごとに月額200円、最大30MBまで	"ISDNフォーラム"というISDN接続者向けのBBSが充実しており、ビギナーでも気軽に質問できる。入会月無料や3ヵ月無料の入会特典もある
OCN	2,000円	OCN「フレッツ・ISDN」	http://www.ocn.ne.jp/	10MB固定無料	iモードへのメール転送設定が可能。電子メールアドレスは1アカウントにつき月額250円で、最大四つまで持つことが可能
Dream Net	1,980円	ナイス30	http://www.dreamnet.ne.jp/	4MBまで無料、追加は2MBごとに月額200円	通常のダイヤルアップ接続で使用する場合は、30時間を超えると1分につき5円課金されるので注意。電子メールアドレスは1アカウントだけ月額300円で追加可能
ODN	1,950円	ベーシックプラン	http://www.odn.ne.jp/	2MBまで無料、追加は10MBごとに月額500円	電子メールアドレスは最大四つまで、1アカウントにつき月額250円で追加可能
WAKWAK	800円	WAKWAKざんまい	http://www.wakwak.com/	50MB固定無料	電子メールアドレスは1アカウントにつき月額200円で、最大九つまで追加可能
ぷらら	780円	ぷららライト	http://www.plala.or.jp/	初期開設量として500円必要。5MBまで月額500円で運営できる。追加は5MBごとに月額500円	通常のダイヤルアップ接続で使用する場合は、完全従量制となり、1分につき5円課金されるので注意。電子メールアドレスは1アカウントにつき月額200円で追加可能
ASAHIネット	450円	プランM	http://www.asahi-net.or.jp/	5MBまで無料、追加は5MBごとに月額180円	通常のダイヤルアップ接続で使用する場合は、5時間を超えると1分につき5円課金されるので注意。なお、電子メールアドレスやホームページアドレスに独自ドメイン名が使えるサービスは月額2,800円で可能

地域別のフレッツ・ISDN対応プロバイダーを確認するには

ここに掲載されているプロバイダー9社以外の対応状況を調べたい場合は、契約者が住んでいる地域のNTTのサイトで調べることができる。

快適度を検証 DIABLO Ⅱでの接続テスト

ここでは、フレッツ・ISDNに対応している大手プロバイダー6社から借りたアカウントを使用して、DIABLO Ⅱの専用サーバー"battle.net"に接続した場合、どれくらいの時間がかかるのかを計測してみた。

対象としたサーバーは、日本人プレイヤーが多い"US WEST"と"ASIA"で、計測項目は以下のとおりだ。

①battle.netに接続してからログイン画面が表示されるまでの秒数

②ログインしてからロビー画面が表示されるまでの秒数

③接続中のPING値

①と②の内容は、ダイヤルアップ接続、フレッツ・ISDN接続の二つの条件で行われ、午後6時～午後8時とテレホーダイタイムでの午後11時～午前1時の両方の時間帯で計測された。なお、計測はそれぞれ5回行い、その平均値を掲載した。

③もやはり①②と同様に午後6時～午後8時とテレホーダイタイムの午後11時～午前1時の2回に分けて計測し、それぞれ5回の平均値を掲載している(小数点以下の端数は切り捨て。ゲーム中のFPSコマンドで確認できるPING値を計測)。

なお、接続場所は東京都23区内で、ダイヤルアップ接続の場合、アクセスポイントは対応しているものの中で、いちばん新しく設置されたポイントでテストしている。

接続テストの結果から 判明した選択ポイント

フレッツ・ISDNは常時接続ということで通信速度も速いように思いがちだが、速度自体は64kbpsなので、ダイヤルアップのISDN接続と同じである。フレッツ・ISDNはNTTのIP網を中継する分、battle.netへの接続時間はダイヤルアップ接続の方が微妙に早い結果となった。ただ、体感差は微小なものだったのであまり気にしなくていいだろう。

今回はASIAとUS WESTという日本人利用者が多いサーバーを選んだ。以前からプロバイダーによってサーバーとの相性があると言われていたが、二つのサーバーに同じプロバイダーで接続した場合の結果を見比べると、やはり多少の適性があったようだ。ただ、数字的に差は出たものの、どのプロバイダーもおおむね良好な接続状態だった。

注意したいのは、AISAはサーバーの状態自体が良い時と悪い時で極端に差があり、どのプロバイダーでもまったくゲームを作れなかったり、ログインさえままならなかったりする日もあれば、待ち人数600程度でさくっとゲームを作れる日もあった。しかし、ゲームにさえ入ってしまえば、どのプロバイダーでもPING値に大きな差が無かった。

ちなみに、ASIAサーバーで混んでいる状態の時は、午後6時～午後8時で約3000人待ち、午後11時～午前1時で約2000人待ちという感じである。比較的調子の良い時の2000人待ち状態で約5分程度の待ち時間だが、中には15分以上たってもつながらない場合もあった。常にストレスなくプレイしたいのならば、バックボーンのしっかりしたプロバイダーを選び、US WESTで遊ぶのがいいだろう。

■プロバイダー別接続テスト

▼US WESTの場合

プロバイダー	接続方法	①接続開始から完了までの時間		②ロビーが表示されるまでの時間		③PING平均値	
		午後6時～8時	テレホタイム	午後6時～8時	テレホタイム	午後6時～8時	テレホタイム
ぷらら	フレッツ・ISDN	3.49秒	3.19秒	2.62秒	3.01秒	196	259
	ダイヤルアップ	2.90秒	1.99秒	2.45秒	2.90秒	181	192
ASAHIネット	フレッツ・ISDN	3.03秒	4.16秒	2.89秒	3.24秒	193	191
	ダイヤルアップ	2.67秒	4.52秒	2.85秒	2.14秒	169	169
So-net	フレッツ・ISDN	5.45秒	6.19秒	3.77秒	7.32秒	240	289
	ダイヤルアップ	4.26秒	4.17秒	2.72秒	3.75秒	241	274
InfoSphere	フレッツ・ISDN	2.77秒	4.89秒	2.74秒	3.88秒	197	235
	ダイヤルアップ	2.64秒	3.44秒	2.18秒	3.67秒	224	248
@nifty	フレッツ・ISDN	5.02秒	4.24秒	2.82秒	3.09秒	195	218
	ダイヤルアップ	4.48秒	3.74秒	2.67秒	2.81秒	192	173
WAKWAK	フレッツ・ISDN	6.39秒	3.69秒	3.56秒	2.94秒	185	230
	ダイヤルアップ	2.83秒	3.10秒	2.78秒	2.76秒	176	225

▼ASIAの場合

プロバイダー	接続方法	①接続開始から完了までの時間		②ロビーが表示されるまでの時間※		③PING平均値	
		午後6時～8時	テレホタイム	午後6時～8時	テレホタイム	午後6時～8時	テレホタイム
ぷらら	フレッツ・ISDN	3.37秒	4.04秒	16.85秒	13.52秒	159	143
	ダイヤルアップ	3.45秒	4.34秒	10.33秒	6.71秒	134	138
ASAHIネット	フレッツ・ISDN	4.73秒	5.86秒	9.27秒	3.35秒	184	138
	ダイヤルアップ	4.27秒	2.40秒	10.16秒	4.15秒	175	120
So-net	フレッツ・ISDN	4.27秒	4.29秒	7.76秒	4.41秒	170	129
	ダイヤルアップ	3.76秒	3.49秒	15.46秒	4.52秒	154	123
InfoSphere	フレッツ・ISDN	3.38秒	6.21秒	12.35秒	3.56秒	182	165
	ダイヤルアップ	3.49秒	5.76秒	11.75秒	3.31秒	168	128
@nifty	フレッツ・ISDN	6.58秒	3.92秒	14.78秒	5.12秒	215	234
	ダイヤルアップ	5.41秒	3.87秒	14.56秒	4.33秒	184	202
WAKWAK	フレッツ・ISDN	5.53秒	8.98秒	14.23秒	3.52秒	321	318
	ダイヤルアップ	4.15秒	3.77秒	21.09秒	11.47秒	265	230

※テスト時のASIAサーバーはかなり混雑した状態だった

フレッツ・ISDNを使ってみて(西尾ゆき)

現在、私はSo-netでフレッツ・ISDNを使用しているが、それまでの電話料金地獄を思うと、天国のような生活だ。いつ接続しても固定料金以外はお金がかからないという常時接続は、昼間も家でネットワークゲームばかりする人間のためにあるようなものだ。

以前は、INSテレホーダイを利用していたが「午後9時だけど、ま、いっか」などと、結局対象時間外も接続していまい、請求書を見て青ざめることが多かった。しかし、今はいついかなる時も気楽に接続できるので、ストレスが無い。というわけで、フレッツ・ISDNには大変満足している。

ただ、唯一困ってしまうのは、半日以上接続していると、予告もなしに接続が切れてしまうこと。So-netのテクニカルサポートに問い合わせてはみたのだが、TAのせいなのか、それともSo-netがIPアドレスのチェンジでもしているのか、原因ははっきりと解明されなかった。

メガビット級の高速通信が可能な CATVインターネット

国土の狭い日本では、アメリカほどCATVが普及していないが、2000年夏の時点でケーブルテレビ網を使ったインターネット接続サービスの利用者は約33万人もいる。自分が住んでいる地域で、同サービスが行われている場合、積極的に利用するべきだろう。ただし、ネットワークゲームがプレイできるかどうかは、各事業者のネットワークの設定によって左右されるため、加入前にチェックしておくのが望ましい。

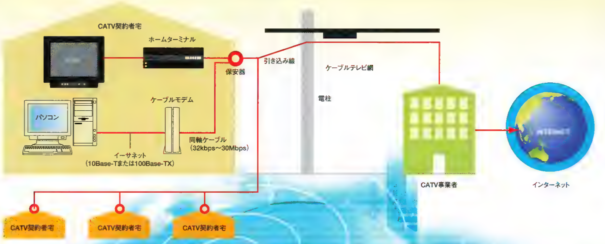
月額6,000円前後の固定料金でLAN並みの通信速度を実現

ケーブルテレビ(以下、CATV)は本来、地上波テレビ放送や衛星放送(CSやBS)といったテレビ放送の電波を再配信することを目的としているが、各家庭を結ぶケーブルテレビ網を使って、全国100社以上の事業者がインターネット接続サービスを行っている。CATVによるインターネット接続サービスの最大の特徴は、通信速度の速さだ。具体的な速度は事業者によってばらつきはあるものの、おおむね上りは128kbps以上、下りは256〜512kbps以上の通信速度を採用している。CATVの場合、上りと下りで通信速度が異なる非対称型のサービスを提供しているところがほとんどで、中にはフレッツ・ISDN(64kbps)の160倍に相当する10Mbps以上の通信速度でサービスを行っている事業者もある。

また、通信速度が速いにもかかわらず、料金が手ごろに設定されてある点も魅力的だ。従量課金制を採用している事業者もあるが、大半が月額6,000円程度の定額料金でサービスを行っている。先に紹介したフレッツ・ISDNは、1ヵ月4,500円の定額料金だが、CATVインターネットの場合、電話代(通信料)は不要で、プロバイダーに支払うインターネット接続料に相当する料金だけが請求される。もちろん常時接続が可能なので、利用時間を気にする必要はない。

CATVのインターネット接続サービスを利用するためには、まず自宅がCATVのサービスエリア内にあることが絶対条件となる。しかし、サービスエリア内であっても、マンションやアパートなどの集合住宅に住んでいる場合、マンションの管理組合やアパートの大家から合意を得なければ導入できないだろう。

CATVインターネットの接続イメージ（一戸建て住宅の場合）



ファイヤーウォールの有無がポイント　ネットワークゲームへの対応状況

CATVのインターネット接続サービスを利用する場合、CATV業者から貸与されるケーブルモデムという専用の通信機器を使用する。ケーブルモデムは、テレビ電波の配信に使われる同軸ケーブルを使ってデジタル通信を行うための機器だが、ケーブルモデムとパソコンはイーサネットで接続するため、ユーザーの操作感としては、LANを介してインターネットに接続することになる。システム構成も、イーサネットを使ったLANとほぼ同じで、CATV事業者を中心とする広域LANが組まれていると考えていいだろう。ちなみに、各ユーザーのパソコンに割り当てられるIPアドレスは、固定のグローバルIPアドレスが用意されるのはまれで、DHCPによって動的なIPアドレスを自動的に割り当てるケースが多い。

LANをベースにしたネットワークの場合、一般的なダイアルアップ接続と比べてハッキングされる危険性が高くなる。そこで、CATV事業者は、ネットワーク内にファイアーウォールを組み込んだり、パケットフィルタリングを使ってセキュリティーを強化している。その場合、ネットワークゲームやコミュニケーションツールなどが利用できない可能性がある。

ネットワークゲームやコミュニケーションツールに限らず、ブラウザーや電子メールソフトなど、インターネットを使ってデータのやりとりを行うソフトはすべて、特定のポート番号を使ってホスト(サーバー)とデータ通信を行っている。しかし、CATVのインターネット接続サービスでは、セキュリティーを高めるために、ブラウザーやメールソフトなどの主要アプリケーションが使用するポート以外を使用できないように設定しているケースがある。ネットワークゲームやコミュニケーションツールが利用するポート番号は、ブラウザーや電子メールソフトと異なるため、CATVのホームページ上で、「DIABLO」や「ICQ」をサポート対象外のソフトとしてリストアップしていることがある。

インターネット接続サービスを行っている、CATV事業者のホームページをすべてチェックしてみたところ、「一部のネットワークゲームが正常に動作しない可能性がある」と公表している事業者が多数あった。ユーザーがCATV事業者に、特定のゲームをサポートしてもらえるようリクエストすれば、対応を検討してもらえる可能性はあるが、ネットワークゲームに対する知識が乏しい事業者の場合、望みは薄い。

追加料金を支払うことで、固定のグローバルIPアドレスが利用できるサービスメニューを用意している事業者の場合、それを利用するのも一つの手だ。固定のグローバルIPアドレスを入手する目的は、主にサーバー構築だが、ネットワークゲームを楽しむ場合にも、グローバルIPアドレスが固定で割り当てられていれば、多くのトラブルを回避することができる。とはいっても、100%確実とはいえないため、詳しいことは各CATV事業者に問い合わせるか、すでにサービスを利用している人に検証してもらうのがいいだろう。

日本電気製のケーブルモデム（CM5500T）。通信速度は下りが30Mbpsで、上りは回線品質に応じて288kbps～4.6Mbpsの範囲で調節できる。価格は6～8万円もするが、ユーザーはCATV事業者が用意したケーブルモデムをレンタルすることになるため、個人で購入する必要はない

CATVインターネットの実際の通信速度を検証

CATVのインターネット接続サービスを利用した場合、どの程度の通信速度が出るのか、またネットワークゲームのプレイに支障はないのかを実際に検証してみた。テストに使ったのは、東京都世田谷区／町田市、神奈川県川崎市／横浜市などをカバーする小田急ケーブルビジョンのインターネット接続サービス(上り128kbps、下り320kbps)だ。また比較のため、ISDN(64kbps)でのダイヤルアップ接続(プロバイダーはHighway Internetを使用)でも同じテストを行った。

通信速度の検証

ネットワークの反応速度と通信速度を検証するために、主要ゲームサーバーのPING値、大容量ファイルのダウンロード時間を計測してみた。計測は、21:00～22:00と23:00～24:00(テレホーダイタイム)の2回に分けて行った。なお、ファイルのダウンロード時間は、CDROM.comのFTPサイトから「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下、QUAKE Ⅲ)のパッチ(約9MB)をダウンロードして、処理が完了するまでの時間を計測した。

結果を見ると、21:00～22:00の間ではPING値もファイルのダウンロード時間も、CATVの方が断然速いという結果が得られた。しかし、23:00以降のテレホーダイタイムに入ると、CATVのPING値、ファイルのダウンロード時間は共に、大幅に遅くなっている。特にPING値に関しては、四つのサーバーのうち、三つがISDN(Highway Internet、64kbps)より劣っている。一方、ISDNを使ったダイアルアップ接続では、PING値、ダウンロード時間は共に大きな変化がないのが特徴だ。

23:00以降は、日本全国でテレホーダイの適用時間帯となるため、インターネットへのアクセスが集中し、ネットワーク全体のパフォーマンスが落ちる。CATVのインターネット接続サービスは、インターネットへ接続するためのバックボーンを多くのユーザーで共有するため、アクセスが集中した場合のパフォーマンス低下が顕著に表れやすい。特にPING値の大幅な低下は、ネットワークゲームをプレイする上で致命的な欠点となってしまうため、快適にプレイできる時間帯を細かくチェックして、その時間に遊ぶようにするのがお勧めだ。

主要ゲームサーバーのPING値（ms＝ミリ秒）

サーバー名	CATV		ISDN	
	21:00～22:00	23:00～24:00	21:00～22:00	23:00～24:00
asia.battle.net	192ms	732ms	472ms	567ms
uswest.battle.net	148ms	180ms	160ms	161ms
MSN Gaming Zone	172ms	693ms	198ms	199ms
P&A：QUAKE Ⅲサーバー	52ms	47ms	71ms	92ms

ファイルのダウンロード時間（CDROM.com）

	CATV		ISDN	
	21:00～22:00	23:00～24:00	21:00～22:00	23:00～24:00
ダウンロード時間	268秒	733秒	1,171秒	1,179秒
通信速度	275kbps	101kbps	63kbps	63kbps

補足：CATV＝小田急ケーブルビジョン、ISDN＝Highway Internet

ゲームの動作検証

次に、実際にネットワークゲームがプレイ可能かどうかを検証してみた。テストに使ったのは「DIABLO」「DIABLO Ⅱ」「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」(以下、AoK)「QUAKE Ⅲ」の4種類だ。

まず、DIABLOとDIABLO Ⅱはbattle.netに接続してゲームを作成し、マルチプレイができるかどうかを検証してみたところ、特に問題なくプレイ可能だった。また、QUAKE Ⅲも問題はなかった。

それに対しAoKは、IPアドレスを指定するタイプのモードならプレイ可能であったが、それ以外の方法ではホストの立ち上げ、ゲームへの参加が共に不可能だった。また、Kali ⅡでQUAKE Ⅲのサーバーを検索してマルチプレイを試してみたが、こちらは接続先のサーバーによっては問題が出るケースがあった。具体的には、プロトコル43を使用するサーバーではエラーとなり、プロトコル45を使用するサーバーであれば問題なかった。

ちなみに、この結果はあくまでも小田急ケーブルビジョンのインターネット接続サービスを利用した場合のもので、ほかのCATV事業者が提供するサービスでは結果が異なる可能性がある。詳しくは各CATV事業者に確認してもらいたい。

■月額固定料金のインターネット接続サービスを行っているCATV事業者

都道府県	市区町村	プロバイダー名	通信速度(上り)	通信速度(下り)	初期費用	月額料金	ゲーム情報	IPアドレス	問い合わせ先	URL
北海道	帯広市	RUNLAN	64kbps	64kbps	0円	4,200円	△	DHCP、固定G	0120-166511	http://www.octv.ne.jp/
北海道	旭川市	旭川ケーブルテレビ	32kbps	64kbps	0円	6,000円	×	DHCP、固定G	0166-22-0707	http://potato.hokkai.net/
岩手県	水沢市	micインターネットサービス	64kbps	256kbps	5,000円	6,000円	×	DHCP、固定G	0120-163238	http://www.catv-mic.ne.jp/
秋田県	秋田市	CNAインターネットサービス	192kbps	192kbps	800円	4,000円	△	DHCP	0120-344037	http://www.cna.ne.jp/
山形県	米沢市、南陽市、高畠町、川西町	OMN	64kbps	64kbps	5,000円	5,000円	×	DHCP、固定G	0238-24-2525	http://www.ncv-y.co.jp/
山形県	山形市、天童市	ケーブルテレビ山形	64kbps	64kbps	0円	4,980円	△（FW）	固定P、固定G	023-624-5000	http://www.catvy.ne.jp/
宮城県	仙台市（青葉区、泉区、宮城野区、若林区）	MNI-net	96kbps	96kbps	3,000円	5,200円	△	DHCP	022-234-7777	http://www.mni.ne.jp/top/
新潟県	上越市、新井市、頸城村	JCV上越ケーブルテレビ	64kbps	64kbps	5,000円	5,000円	△	DHCP、固定G	0255-26-2111	http://www.jcv.co.jp/
長野県	長野市	avis ケーブルインターネット	1.5Mbps	1.5Mbps	10,000円	5,500円	△（FW）	DHCP	0120-551475	http://www.avis.ne.jp/
長野県	諏訪市、岡谷市、茅野市、下諏訪町、富士見町、辰野町	LCV-Net	2Mbps	30Mbps	0円	5,000円	×	不明	0120-123833	http://www.lcv.ne.jp/
長野県	上田市、東部町、真田町、坂城町、北御牧村	UCVインターネット	64kbps	64kbps	18,000円	3,500円	×	不明	0268-23-1600	http://www.ucv.co.jp/
東京都	板橋区、小平市、田無市、東久留米市、保谷市	ALLNET	100kbps	512kbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-367816	http://www.titus.co.jp/ALLNET/
東京都	中野区	CTNインターネット	128kbps	128kbps	5,000円	5,800円	○	固定P、固定G	0120-889344	http://www.ctn.co.jp/
東京都	品川区	CTSインターネット	128kbps	128kbps	20,000円	5,800円	△（FW）	固定P、固定G	03-3788-3811	http://www1.cts.ne.jp/
東京都	杉並区	J-COM Net	12Mbps	12Mbps	0円	6,500円	×	DHCP	0120-889816	http://www.jcom.co.jp/
東京都	立川市、東大和市、国立市、昭島市、武蔵村山市	マイテレビ	128kbps	128kbps	30,000円	6,300円	×	DHCP	042-527-6666	http://www.m-net.ne.jp/
東京都	港区	ROSENET	64kbps	150kbps	5,000円	6,000円	○（FW）	DHCP、固定G	03-3432-0025	http://www.rosenet.ne.jp/
東京都	文京区、荒川区	TCN	32kbps	64kbps	5,000円	5,300円	△	DHCP、固定G	03-3814-2600	http://www.tcn-catv.co.jp/
東京都	大田区	大田ケーブルネットワーク	5Mbps	30Mbps	20,000円	5,980円	○	固定P、固定G	0120-340893	http://www.cno.co.jp/
東京都	世田谷区、狛江市、町田市、稲城市	小田急ケーブルビジョン	128kbps	320kbps	25,000円	5,800円	△	DHCP	03-5450-1021	http://www.ocv.ne.jp/
東京都	葛飾区	葛飾ケーブルネットワーク	64kbps	64kbps	55,000円	5,900円	○（FW）	固定P	0120-344373	http://www.k-cable.ne.jp/
東京都	渋谷区、目黒区、大田区、世田谷区、町田市	東急ケーブルテレビ	14.3Mbps	14.3Mbps	20,000円	5,200円	△	DHCP	045-912-1109	http://www.catv.ne.jp/
東京都	豊島区	としまテレビ	64kbps	64kbps	20,000円	3,800円	△（FW）	固定P	0120-140216	http://www.toshima.co.jp/
東京都	八王子市	八王子テレメディア	128kbps	128kbps	5,000円	5,900円	○（FW）	固定P	0120-003292	http://home.htmnet.ne.jp/
東京都	江東区	東京ベイネットワーク	64kbps	128kbps	8,000円	4,700円	×	DHCP	0120-443404	http://www.baynet.ne.jp/
東京都	足立区	ケーブルテレビ足立	256kbps	256kbps	10,000円	5,000円	×	DHCP	03-5680-8080	http://www.adachi.ne.jp/
東京都	北区	北Qネット	256kbps	256kbps	10,000円	6,000円	△（FW）	DHCP、固定G	0120-372279	http://www.kitanet.ne.jp/
神奈川県	相模原市、大和市	ALLNET	100kbps	512kbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-367816	http://www.titus.co.jp/ALLNET/
神奈川県	横浜市（瀬谷区）、大和市、座間市、海老名市、綾瀬市	CTKインターネット	128kbps	30Mbps	20,000円	5,700円	×	固定P	0120-861237	http://www.ctktv.co.jp/
神奈川県	湯河原町	i-youねっと	64kbps	64kbps	40,000円	5,000円	×	不明	0557-81-9999	http://www.i-younet.ne.jp/
神奈川県	平塚市、大磯町、二宮町	SCN-NET	64kbps	128kbps	10,000円	5,000円	△	固定P、固定G	0120-121302	http://www.scn-net.ne.jp/
神奈川県	川崎市（川崎区、幸区）、横浜市（鶴見区、港北区、神奈川区）	YouTN	256kbps	256kbps	20,000円	6,000円	△	固定P、固定G	0120-317230	http://www.youtv.co.jp/youtn/
神奈川県	川崎市（麻生区、多摩区）、横浜市（青葉区）	小田急ケーブルビジョン	128kbps	320kbps	25,000円	5,800円	△	DHCP	03-5450-1021	http://www.ocv.ne.jp/
神奈川県	横浜市（金沢区）	し～ぷるねっと金沢	32kbps	32kbps	10,000円	3,980円	△	DHCP	045-783-6784	http://cable.seaple.icc.ne.jp/
神奈川県	川崎市（宮前区、高津区、中原区）、横浜市（青葉区、緑区、港北区）	東急ケーブルテレビ	14.3Mbps	14.3Mbps	20,000円	5,200円	△	DHCP	045-912-1109	http://www.catv.ne.jp/
千葉県	柏市、我孫子市、鎌ヶ谷市、沼南町	ALLNET	100kbps	512kbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-367816	http://www.titus.co.jp/ALLNET/
千葉県	市原市	ichan-NET	128kbps	256kbps	38,500円	5,000円	△	DHCP	0436-24-0009	http://www.icntv.ne.jp/
千葉県	習志野市	し～ぷるねっと習志野	32kbps	32kbps	10,000円	3,980円	×	DHCP	047-451-8807	http://cable.seaple-n.icc.ne.jp/
埼玉県	浦和市、与野市	J-COM Net	12Mbps	12Mbps	0円	6,500円	×	DHCP	0120-164041	http://www.jcom.co.jp/
埼玉県	川口市、戸田市、鳩ヶ谷市	ケーブルネット埼玉	128kbps	128kbps	10,000円	4,800円	△	DHCP、固定G	0120-816344	http://www.cablenet.co.jp/
埼玉県	所沢市	シティケーブルネット	128kbps	10Mbps	5,000円	5,500円	×	固定P	0120-281641	http://www.ccn.ne.jp/
群馬県	前橋市	ALLNET	100kbps	512kbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-367816	http://www.titus.co.jp/ALLNET/
山梨県	甲府市、小淵沢町	CCNet	64kbps	64kbps	18,000円	4,950円	×	固定P	055-254-3373	http://www.nns.ne.jp/
静岡県	三島市、沼津市、富士市、富士宮市、焼津市、藤枝市、清水町、長泉町、富士川町、由比町、蒲原町	トーカイハイウェイネット	8Mbps	8Mbps	10,000円	4,000円	×	DHCP、固定P	0559-23-1233	http://www.thn.ne.jp/
岐阜県	可児市	ケーブルテレビ可児	10Mbps	10Mbps	40,000円	4,700円	×	不明	0120-039479	http://www.ctk.ne.jp/
岐阜県	多治見市	Aitai net	10Mbps	10Mbps	10,000円	6,000円	△	DHCP、固定G	0572-24-7733	http://www.aitai.ne.jp/
愛知県	豊田市、蒲郡市、三好町、藤岡町、長久手町	Aitai net	10Mbps	10Mbps	10,000円	6,000円	△	DHCP、固定G	0565-35-3416	http://www.aitai.ne.jp/
愛知県	名古屋市（守山区）、尾張旭市、瀬戸市	GC-Net	10Mbps	10Mbps	5,000円	5,000円	△（FW）	DHCP、固定G	052-798-6121	http://www.gctv.co.jp/
愛知県	刈谷市、安城市、高浜市、知立市、碧南市、西尾市	KATCH	128kbps	1Mbps	28,000円	5,000円	△	DHCP	0120-239391	http://www.katch.co.jp/
愛知県	春日井市、小牧市	KCTV	64kbps	128kbps	22,000円	4,500円	×	DHCP	0568-85-1177	http://www.kctv.co.jp/
愛知県	名古屋市（天白区、中区、中村区、西区、北区、東区、熱田区、港区、中川区、南区、瑞穂区、名東区、千種区、昭和区）	MEDIACAT	32kbps	64kbps	10,000円	4,000円	×	固定P、固定G、DHCP	0120-181374	http://www.starcat.ne.jp/
愛知県	知多市、東海市、大府市、東浦町	知多メディアスネットワーク	64kbps	256kbps	20,000円	5,500円	△	DHCP	0120-237707	http://www.medias.co.jp/
愛知県	豊橋市	豊橋ケーブルネットワーク	64kbps	128kbps	10,000円	5,000円	△	DHCP、固定G	0120-816142	http://www.tees.ne.jp/
愛知県	岡崎市	ミクスケーブルインターネット	128kbps	30Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0564-25-2402	http://www.catvmics.ne.jp/
三重県	四日市市、菰野町、楠町、員弁町、大安町	CTYインターネットサービス	64kbps	64kbps	18,000円	3,800円	△（FW）	DHCP、固定P	0593-59-2848	http://www.cty.co.jp/
三重県	上野市	I.C.Tインターネット	128kbps	256kbps	10,000円	5,000円	×	DHCP、固定（種別不明）	0595-24-2560	http://www.ict.ne.jp/
三重県	鈴鹿市	MeCha	64kbps	256kbps	20,000円	6,000円	△	DHCP	0120-173734	http://www.cns-tv.co.jp/
三重県	名張市	NAVA21インターネット	2Mbps	8Mbps	30,000円	5,500円	×	DHCP、固定（種別不明）	0595-64-7821	http://www.nava21.co.jp/
三重県	津市、久居市、河芸町、安濃町、芸濃町、美里村、香良洲町、嬉野町、白山町、美杉村	Z-LAN	8Mbps	8Mbps	20,000円	5,000円	×	DHCP	059-229-6623	http://www.ztv.co.jp/
三重県	伊勢市、御薗村	アミーゴインターネットサービス	155kbps	32Mbps	40,000円	5,000円	×	DHCP	0596-27-0700	http://www.amigo.ne.jp/
京都府	八幡市	K-CAT・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	06-6459-3915	http://cw1.zaq.ne.jp/kcat/
京都府	京都市（右京区、伏見区、南区、左京区、北区、西京区、上京区）	みやびじょん・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0120-041997	http://www.miyavision.co.jp/
滋賀県	水口町、甲南町	MCV・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0120-006560	なし
奈良県	奈良市、生駒市	KCN-Net	10Mbps	10Mbps	27,000円	5,300円	×	DHCP、固定G	0120-333990	http://www.kcn.ne.jp/
大阪府	大阪市（西淀川区、福島区、此花区、西区、港区、大正区、浪速区、西成区、住之江区、北区、中央区）	CWO・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	△	DHCP	0120-234505	http://www.cwo.co.jp/
大阪府	東大阪市	HCT・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	06-6459-3915	http://www.zaq.ne.jp/
大阪府	泉大津市	IOCTV・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0120-023404	http://www.zaq.ne.jp/
大阪府	八尾市、柏原市、松原市、羽曳野市、藤井寺市	J-COM・ZAQ（かわち）	128kbps	10Mbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-089344	http://www.zaq.ne.jp/
大阪府	堺市	J-COM・ZAQ（堺）	128kbps	10Mbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-344934	http://www.zaq.ne.jp/
大阪府	箕面市、茨木市、摂津市	J-COM・ZAQ（北摂）	128kbps	10Mbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-089344	http://www.zaq.ne.jp/
大阪府	貝塚市、泉佐野市、泉南市、阪南市、熊取町、田尻町、岬町	J-COM・ZAQ（りんくう）	128kbps	10Mbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-089344	http://www.jcom.co.jp/rinku/
大阪府	枚方市	K-CAT・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	06-6459-3915	http://cw1.zaq.ne.jp/kcat/
大阪府	守口市、門真市	MKC・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0120-258325	http://cw1.zaq.ne.jp/mkc/
大阪府	大阪市（東淀川区、都島区、城東区、北区、旭区、淀川区、鶴見区、東成区、中央区）	OCCN・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	06-6459-3915	http://cw1.zaq.ne.jp/occn/
大阪府	大阪市（住吉区、天王寺区、生野区、阿倍野区、平野区、東住吉区）	OCT・ZAQ	128kbps	10Mbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-363436	http://cw1.zaq.ne.jp/oct/
大阪府	吹田市	SUTV・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0120-178093	http://www.sutv.co.jp/
大阪府	豊中市	TCCT・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0120-341047	http://www.tcct.co.jp/
大阪府	高槻市、島本町	TCN・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0120-341739	http://cw1.zaq.ne.jp/tcn/
大阪府	岸和田市	TVK・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0724-36-3636	http://www.tvk.co.jp/
大阪府	池田市	WONBAT・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0120-861612	http://cw1.zaq.ne.jp/wombat/
和歌山県	和歌山市、海南市、岩出町、貴志川町	J-COM・ZAQ（和歌山）	128kbps	10Mbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-089344	http://www.zaq.ne.jp/
兵庫県	神戸市（東灘区、灘区、中央区、兵庫区）、芦屋市	J-COM・ZAQ（神戸、芦屋）	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	0120-138160	http://www.catv-kobe.co.jp/
兵庫県	宝塚市、川西市、猪名川町	J-COM・ZAQ（宝塚、川西）	128kbps	10Mbps	0円	6,000円	×	DHCP	0120-089344	http://www.jcom.co.jp/takarazuka/
兵庫県	神戸市（東灘区）	RICV・ZAQ	128kbps	10Mbps	10,000円	6,000円	×	DHCP	078-857-3898	http://cw1.zaq.ne.jp/ricv/
兵庫県	神戸市（長田区、須磨区、垂水区、西区）	はいからねっと・ZAQ	128kbps	10Mbps	6,000円	6,000円	×	DHCP	0120-868093	http://www.kobe-catv.ne.jp/
兵庫県	尼崎市、西宮市、伊丹市	阪神シティケーブル	256kbps	256kbps	15,000円	5,900円	×	DHCP	0120-401173	http://hccweb.bai.ne.jp/
富山県	新湊市、高岡市、大島町	CANET	64kbps	256kbps	10,000円	5,800円	×	DHCP	0766-82-7320	http://www1.canet.ne.jp/
富山県	高岡市	CityNET	2Mbps	8Mbps	50,000円	4,300円	×	不明	0766-26-6900	http://www.tcnet.ne.jp/
富山県	八尾町	Web八尾	2Mbps	8Mbps	20,000円	4,200円	×	固定P	076-455-9088	http://www.town.yatsuo.toyama.jp/CTY8/
富山県	富山市	CTTNet	128kbps	128kbps	20,000円	5,000円	×（FW）	固定P	076-444-5555	http://www.ctt.ne.jp/
福井県	福井市	FCTV Internet Service	128kbps	256kbps	38,000円	5,500円	△	DHCP、固定G	0776-20-3377	http://www.fctv.ne.jp/
石川県	金沢市	スペース-LAN	256kbps	256kbps	5,000円	4,800円	△	DHCP、固定P	0120-751114	http://www.spacelan.ne.jp/
広島県	広島市（佐伯区）	Uネット	2Mbps	8Mbps	10,000円	5,000円	×	DHCP	082-924-0022	http://www.cc22.ne.jp/
広島県	広島市（安佐南区）	広島ケーブルビジョン	150kbps	128kbps	15,000円	5,000円	△（FW）	固定P	082-870-0111	http://www.hbs.ne.jp/
香川県	坂出市、宇多津町	KBN-NET	30Mbps	30Mbps	3,000円	3,900円	△	DHCP	0877-46-4760	http://www.kbn.ne.jp/
香川県	高松市	ケーブルメディア四国	64kbps	150kbps	20,000円	5,500円	△	DHCP	0120-081001	http://www.netwave.or.jp/˜cms/
徳島県	徳島市	ケーブルテレビ徳島	64kbps	256kbps	5,000円	5,000円	×	DHCP	088-655-4000	http://www.tcn.ne.jp/
愛媛県	宇和島市	UCAT	64kbps	150kbps	30,000円	5,500円	×	DHCP	0895-24-3939	http://www.ucat.co.jp/
福岡県	久留米市	くーみんテレビ	8Mbps	8Mbps	10,000円	5,800円	×	不明	0120-376412	なし
大分県	大分市	OCT-Net	30Mbps	30Mbps	30,000円	4,800円	×	DHCP	097-542-1121	http://www.oct-net.ne.jp/
沖縄県	那覇市、浦添市、宜野湾市、南風原町、西原町、北谷町、豊見城村	にらい	32kbps	200kbps	10,000円	6,000円	○（FW）	DHCP、固定G	098-863-4141	http://www.nirai.ne.jp/

補足説明

1) 月額固定料金で利用できる事業者のみを掲載し、従量課金を採用している事業者は除外した
2) 通信速度を公表していない事業者は除外した
3) 複数の通信速度の中から選択できる場合、最も低料金のサービス（32kbps以上）のみを掲載した
4) 都道府県別にまとめているため、複数の都道府県にまたがってサービスを行っている業者については、重複掲載している
5) 初期費用には基本的に工事費は含まれていないが、初期費用に工事費を含めている事業者もいる
6) ここに掲載しているのは、2000年8月現在の情報である
7) ゲーム情報：ホームページで、ネットワークゲームへの対応情報を掲載しているかどうか
（○＝詳細な説明有り、△＝簡単な説明有り、×＝説明なし、FW＝ファイヤーウォールを設置している）
※ファイヤーウォールについては、有無が公表されているプロバイダーのみ記載している
8) IPアドレス：「DHCPを使用＝DHCP」「固定のグローバルIPアドレスを配布＝固定G」「固定のプライベートIPアドレスを配布＝固定P」のいずれかを記載しており、複数併記している場合は、希望すれば固定のグローバルIPアドレスが取得可能であることを示す

2000年秋から本格的なサービスが開始されるADSL接続サービス

フレッツ・ISDNは日本の広い地域で利用可能だが、通信速度が64kbpsとやや遅い。CATVは通信速度は高速だが、サービス提供地域が限定される上、すべてのネットワークゲームが安定動作するとは限らない。この両者の短所を補った理想の通信環境とも言えるのがADSLだ。これまでは地域を限定した試験サービスが行われていたが、2000年10月より本格的なサービスが開始される見込みで、フレッツ・ISDNの後を追う形で全国的な普及を目指す。

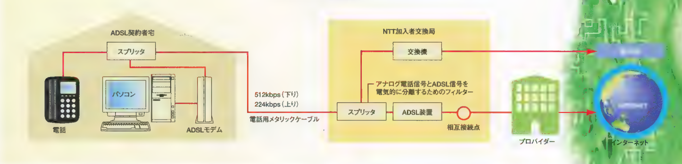
下り512kbpsという通信速度を実現するADSLとは何か

ADSL(Asymmetric Digital Subscriber Line)は、2芯の銅線(主に電話線)を利用した高速なデータ通信方式DSLの一つで、上りと下りの通信速度が異なる非対称の通信方式だ。NTT東日本／西日本は、0〜4KHzの音声帯域を使って通話サービスを行っているが、電話線自体にはより広い帯域の転送能力がある。そこでDSLでは、電話が利用しない音声帯域を利用することで、1.5Mbps〜8Mbps(ADSLの下りの理論値)という非常に高速なデータ通信を実現している。また、電話と利用する帯域が異なるため、回線が1本でも電話とデータ通信を同時に利用可能だという特徴がある。

現在、NTT東日本／西日本が提供しているADSL接続サービス(2000年12月までは試験サービス)を使ったインターネットの常時接続は、その多くが上り224kbps、下り512kbpsという速度を実現している。数Mbpsの速度が実現される、より高速なサービスも用意されてはいるが、利用料金を考えると、この程度のサービスが最も一般的だ。利用料金は月額5,500〜8,000円程度の固定料金が中心で、これに加え電話回線の基本料金と回線使用料800円をNTT東日本／西日本に支払う必要がある(ADSLサービスに通話料は発生しない)。また、回線はアナログ回線である必要がある。従って、現在ISDNを利用している場合には、契約内容を変更する必要がある。

ADSLはその性質上、電話局から数kmの範囲内でしか利用できない。また、ISDNとの干渉や回線の状態によって利用できない可能性もある。そのため、サービス提供地域に含まれていてもサービスを受けられないケースがあることを、あらかじめ頭に入れておこう。現在、ADSLのサービスが提供されている地域は、下表に示したように、東京都、大阪府、大分県の一部地域のみ(加入者収容局単位での対応)となっている。これら以外に長野県、滋賀県などでもADSLサービスが提供されている地域があるが、それらは有線放送を利用したサービスとなっている。そして2000年10月には、NTT東日本／西日本が提供地域を全国主要都市に拡大し、本格的なサービス提供が開始される見込みである。利用料金や速度の面を考えると、ADSLはフレッツ・ISDNよりコストパフォーマンスに優れ、インターネット常時接続サービスの本命といってもよい。

ADSLの接続イメージ



プロバイダー	通信速度（上り）	通信速度（下り）	月額料金	初期費用	※提供地域	問い合わせ先	URL
イー・アクセス	256kbps	512kbps	7,000円	28,900円	1〜11	0120-2754-37	http://www.eaccess.net/
KDD	224kbps	512kbps	5,500円	35,000円	1〜11	0070-800-870-415	http://www.neweb.ne.jp/adsl/index.html
@nifty	224kbps	512kbps	7,000円	25,300円	1〜11	adsl_sup@nifty.com	http://www.nifty.com/connect/adsl/index.htm
松下電器産業	224kbps	512kbps	注	0円	1〜11	info-adsl@hi-ho.ne.jp	http://home.hi-ho.ne.jp/
NTTコミュニケーションズ	224kbps	512kbps	6,100円	20,100円	2〜11	0120-047-816	http://www.ocn.ne.jp/ocnweb/service/adsl/index.html
東京めたりっく通信	250kbps	640kbps	5,500円	27,000円	1〜6	03-5827-3910	http://www.metallic.co.jp/
NTT-ME	224kbps	512kbps	6,980円	29,800円	1〜6	0120-120616	http://www.wakwak.com/adsl/
日本テレコム	224kbps	512kbps	7,100円	23,100円	6、11	0088-22-2375	http://www.odn.ne.jp/infoodn/adsl/index.html
ライトネット	224kbps	512kbps	15,100円	22,100円	2	info@right.ne.jp	http://www.rightnet-u.com/
ニューCOARA運営委員会	224kbps	512kbps	8,000円	23,000円	12	info@fat.coara.or.jp	http://www.coara.or.jp/2000/metallic/index.htm
長野県協同電算JANISネットグループ	272kbps	1.5Mbps	5,500円	20,000円	13	026-225-8175	http://www.janis.or.jp/adsl/
竜王メディアセンター	未公表	768kbps	8,800円	20,000円	14	0748-58-3038	http://www.rmc.ne.jp/

注：サービスを申し込むには、すでに同社（Hi-HO）の会員になっていることが条件で、通常のダイアルアップ接続に要する費用を負担するだけでADSLが利用できる

※提供地域（1〜12はNTT東日本／西日本の試験サービスを利用している）

■東京都 1）茅場兜収容局 2）青山収容局 3）三田収容局
4）四谷収容局 5）淀橋収容局
6）池袋収容局（東京都中央区、港区、渋谷区、新宿区、豊島区）
■大阪府 7）大阪中央収容局 8）東収容局 9）大阪北収容局 10）北収容局
11）大阪淀川収容局（大阪市中央区、北区、淀川区）
■大分県 12）大分府内収容局（大分市）
■長野県 13）長野市、上田市、真田町、丸子町、青木村
■滋賀県 14）竜王町

補足：NTT東日本／西日本の提供地域の拡大予定について

試験サービスは2000年12月ごろに終了する予定だが、その後、本サービスに移行する。また、2000年10月には、全国主要都市にサービス提供地域を拡大する見込みである。2000年8月末時点で、NTT東日本／西日本から具体的な地域名は公表されていないが、イー・アクセスが8月17日に発表したニュースリリースによると、以下のような地域名が挙げられている。

■2000年10〜12月にサービス開始
東京都（江戸川区、渋谷区、新宿区、豊島区、中野区、港区、目黒区、世田谷区、練馬区、杉並区、狛江市、三鷹市、調布市）、千葉県（松戸市の一部、浦安市の一部）、神奈川県（横浜市鶴見区の一部）、大阪府（大阪市城東区、天王寺区、浪速区の一部、阿倍野区の一部、守口市、吹田市の一部、豊中市の一部）

■2001年1〜3月にサービス開始
東京都（板橋区、江東区、文京区、大田区、品川区、豊島区、荒川区、葛飾区、北区、多摩市、国分寺市、武蔵野市、府中市、東久留米市、田無市、国立市、保谷市、小金井市）、神奈川県（横浜市保土ヶ谷区、横浜市中区、横浜市神奈川区、横浜市港北区、川崎市高津区、川崎市多摩区）、埼玉県（朝霞市、和光市）、千葉県（市川市、松戸市）、大阪府（大阪市東成区、生野区、東淀川区、阿倍野区、吹田市、豊中市、門真市、高槻市の一部、茨木市の一部）、兵庫県（芦屋市、宝塚市）

MSN Gaming Zone
定点観測

Gamer's BATTLE

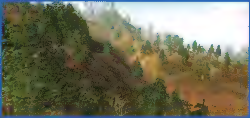
MOTOCROSS MADNESS 2

三つのコースの走り方、教えます 地形を把握して運転テクニックを応用しよう！

先月号で紹介したジャンプの着地テクニックのように、「Motocross Maddnes 2」ではどれだけ先の状況が読めるかという点が重要になってくる。今回は、9月号で紹介できなかった三つのゲーム形式における、代表的なコースの攻略法を紹介しよう。どのコースでも、走り込むほどに先読みが容易になり、身に付けたテクニックをすかさず発揮することができるようになるはずである。 文／稲垣宗彦

バハ　アクセル全開で駆け抜ける

Beaver County Race 01



無人の荒野を豪快に走り抜けるバハ。このBeaver County Race 01は、全体的にフラットな地形の森林地帯を舞台にしている。地面の凹凸はあまりなく、かなりスピードが出るコースだと言える。ポイントとなる場所は3ヵ所あり、ここをどうやってクリアするのかによって、タイムが大きく左右されることは間違いない。

ポイント1　第2ゲートと第3ゲートの中間の谷

この巨大な谷を転倒せずにクリアすることは非常に難しく、限界ぎりぎりのロングジャンプを決めるのか、あるいは直前でスピードを思い切り落として、ジャンプの飛距離を極端に短く抑えるのかを選ぶ必要がある。しかも、ジャンプの飛距離は直前のわずかな進入角度の違いで大きく変わるため、ロングジャンプを決めることは至難の業である。では、もう一つの選択肢である短距離ジャンプで乗り切るべきなのかというと、実はそうではない。たとえ派手に転倒したとしても、とにかく長いジャンプに挑んだ方が、結果的にタイムを落とさずに済むのだ。

第2ゲートと第3ゲートの間に横たわる巨大な谷は、大ジャンプで飛び越えろ！ たとえ転倒したとしても、消極的な策を採るよりロスタイムは少ない

ポイント2　第6ゲート後に待ち構える山

この山は、うかつなコースどりで越えようとすると、下り斜面で転倒してしまう可能性が非常に高くなる。第6ゲート通過後、なるべく右寄りを走る方が斜面を上りやすいのだが、ここはあえて左寄りを走っておこう。スピードを殺さずに上り切ることができれば、頂上のフラットな部分を一気に飛び越えることができる。この時、第7ゲートを真っすぐ目指すような進路をとらずに、下り斜面の手前にあるこぶの左側を越えるようなコースを選ぼう。なぜなら、このこぶから連なる尾根は斜面の角度が緩やかなので、着地する時に転倒しにくいからである。

第6ゲートの後ろにそびえる小高い山は、上り切った直後のジャンプのことを考え、左寄りのコースで上っていくと良い。下り斜面の手前にあるこぶから続く尾根はふもとまで緩やかに続いているため、ジャンプの着地に適しているのだ

ポイント3　ファイナルゲート直前のジャンプ

ファイナルゲート直前の丘では、ゲートとの位置関係を体で覚え、ジャンプ後に真っすぐゲートを通過できるようなコースを進むのが最速のクリア方法だ。フルスピードで丘を越えるとファイナルゲートの上を飛び越してしまうので、適切なスピードでジャンプできるよう、練習を重ねよう。

ファイナルゲートの直前の丘を越える時の、進入角度とスピードが重要だ。これはオーバースピードで突っ込んでしまったため、ゲートの上のバーを飛び越してしまったという失敗例だ

これらの3ヵ所をミスなくクリアすることができれば、2周目以降のラップタイムは1分30秒を切ることが可能になるだろう。対戦相手がコンピューターであれば、平均で1分33秒弱程度で周回を重ねていくことで、まず負けることはないはずである。

GROUND

エンデューロ　美しい白銀の世界に挑め

Bear Mountain - Vacation Paradise

多くの障害物の間を縫いながら爆走するエンデューロ。このBear Mountain - Vacation Paradiseは冬のスキー場を舞台とした山岳コースのうちの一つで、前半部分の各ゲートをどうクリアしていくかがポイントになる。スタート直後の第1ゲートへは、なるべく右から左へ斜めに進入すること。ジャンプの着地後に、氷結した川に沿って石橋の下をくぐるのが容易になるよう、備えておくのである。2周目以降、スタート直後とのスピードの違いがあることを考慮しておかないと転倒は必至なので、注意しよう。

第3ゲートの直後には、第4ゲートが控えている。従って、ここは右から左へ斜めに通過し、なるべく減速せずに済ませよう。第4ゲートを通過したら、道なりに進まずに左へ転進し、立木に注意しながら第5ゲートまでの最短コースを突き進もう。さらに難しいのが第6ゲート付近である。一般車両の通行する道路を横切ることになる上、きつい斜面の中腹となっているので、転倒後のスムーズなリスタートが困難なのだ。

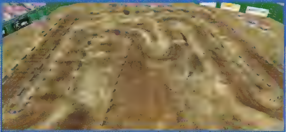
ここまでを問題なく乗り切れば、良い順位は約束されたようなものである。しかし、後半も決して気を抜くことはできない。例えば、第9ゲート手前。天文台わきの斜面では大ジャンプが待ち構えており、角度を間違えるとゲートの通過に手間取ることになる。また、第10ゲートはフルスピードで突っ込むと、ゲートの上側のバー、あるいは背後のロープウエーの建物に激突してしまう。ほかにも、ファイナルゲート手前の下り斜面はスピードを乗せていきたい所だけに、立木への激突が恐ろしい。これらのポイントを乗り切るための自分なりの方法を見つけ、1分15秒前後のラップを刻んでいくことができれば、多少のミスを犯したとしても、それを帳消しにすることができるだろう。

第1ゲートを通過した後、この氷結した川へいかにスピードを落とさずに乗り入れられるかが、最初のポイント。左前方に見える橋の先に第2ゲートがあるので、橋の下をうまくくぐらないと大きなロスタイムになる

第5ゲートを通過したら道路沿いに進んではいけない。路肩のこぶを利用して、道路を斜めにジャンプして飛び越え、第6ゲートを目指すのだ。こうすれば一般車両と激突する可能性が減るし、速度も落とさずに済む

スーパークロス　スピードをいかにキープするかがかぎ

Week 01 - Seattle



スーパークロスは、筆者が最も苦手としているゲーム形式だ。おそらく、多くのプレイヤーが同じように感じているのではないかと思う。タイトなコースとそのわきを固めるコースバリア。オーバースピードは即コースアウトにつながるし、ジャンプの進入角度を間違えればコースバリアへの激突が待ち受けている。スーパークロスのたいていのコースは、ある一定以上のスピードを維持することによって、さまざまな障害をスムーズにクリアできるように設計されている。このコースの特性を生かせば、走りを組み立てやすくなるはずだ。

Week 01 - Seattleの場合、最初の関門となるのは第1コーナーを抜けた直後だ。ここでスピードが出過ぎていると、第2コーナーでコースアウトしてしまう。適度に減速し、第2コーナーを加速しながら立ち上がって、次の大ジャンプに備えよう。ここさえしっかり決まれば、次のコーナーまでの直線は2回ジャンプするだけで簡単に乗り切ることができる。第4コーナーを越えると、コースの中央を境に、左右で地形が大きく異なっている。これをうまく利用すると、高いスピードを保っている時に急な坂を使った大ジャンプが可能になるほか、緩やかな坂でタイヤを接地させたまま加速を続けるのも容易になる。その時の車速に応じて、左右のどちら寄りを走るのがベストなのかを考えよう。

ミスなく走れば1分フラット、あるいはそれ以下のタイムで周回することが可能だが、ほかのバイクが入り乱れた状態では少々難しいというのも事実である。しかし、練習を積んで実力を身に付ければ、スーパークロスでの優勝も夢ではなくなるだろう。

第2コーナーを抜けて大ジャンプ。スーパークロスでは、順位が変動するごとに歓声が上がるし、転倒すれば落胆のどよめきが聞こえてくる。観客の反応もまた面白さの一つなのだ。当然ながら、ジャンプ中にスタントを決めれば、観客は皆大喜びだ

第4コーナーを越えた後には、コースの左端と右端でこぶの大きさや間隔が異なっているセクションが存在する。どのこぶを利用してジャンプを組み入れるか、スピードによって進路をどう変更するか、このあたりの戦術的な判断がスーパークロスの面白さである

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

戦況に合わせた役割分担が多人数マルチプレイのかぎを握る

「Age of Empires II：The Age of Kings」のマルチプレイでは、2チームに分かれて対戦を行うのが一般的だ。その際、シングルプレイと同様の戦い方をしていたのでは、チームに貢献することができないだけでなく、逆に足を引っ張って、チームメートに迷惑をかけてしまうことになりかねない。今回は、チーム戦での重要な要素となる、前衛／後衛の役割分担について解説していこう。

メンバー間のコミュニケーションがチームの力を引き出す

「Age of Empires II：The Age of Kings」(以下、AoK)のマルチプレイで、シングルプレイと同様の戦術に沿って戦っているだけのプレイヤーを時々見掛けることがある。ゲーム全体の戦況を無視して、自分の文明の内政と兵力の増強だけに努めているのである。それではチームプレイとは言えず、ただ同時に同じ環境でプレイしているだけに過ぎないのだ。

マルチプレイで必要とされる要素は多々あるが、その中でも、チームメートとの意思の疎通が筆頭に挙げられる。“敵が兵力を集めている”“協力して特定のプレイヤーを攻めよう”などといった情報を交換し、チーム内の結束を高めることができれば、各メンバーの技量の差を埋めていくことができるだろう。

敵から攻められている時に、その状況を味方に報告せず、結果としてわずかな差で押しきられてしまうことがよくある。ゲームに参加しているプレイヤーの数は多くても、一チーム当たり3～4人であり、比較的小人数同士のチーム戦となるのが普通だ。そのため、チーム内の1プレイヤーが壊滅してしまうと、ゲームの勝敗は決まったも同然という状況になってしまうのだ。敵側の兵力が圧倒的に勝っている場合はともかく、攻められた時に味方の援護があれば押し返せるという場面は非常に多い。確かに、ユニットの作成やテクノロジーのアップグレードなどの操作をこなしながら、同時にチャットをすることは難しい。しかし、アラームを鳴らすなど、ちょっとした方法で味方に連絡できるのを忘れてはならない。

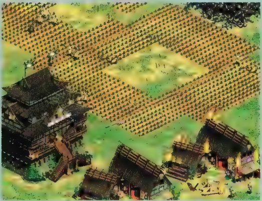
後衛の戦術次第でゲームの流れが変わる

AoKのマルチプレイでは、各プレイヤーはマップ周縁に円形状に配置される。従って、6人以上が参加するチームプレイ(一チーム3人以上)では、敵と接していないプレイヤーが存在することになる。実は、敵に接しているプレイヤーと、接していないプレイヤーで、チームを勝利へと導くための役割分担が異なってくるのだ。ここでは、敵と接しているプレイヤーを前衛、接していないプレイヤーを後衛として話を進めていくが、イメージ的に簡単と思われがちな後衛の方が、実は難しい。前衛は敵と接しているため、警戒すべき敵を把握しやすいが、後衛は目標とすべき敵が分かりにくいからである。

上級者同士のマルチプレイでは、後衛の動き方次第でそのゲームの勝者が決まってしまうといっても過言ではない。前衛と後衛の密接なコミュニケーションによってチームワークが発揮されれば、充実した連携を繰り広げていくことができるだろう。

ちなみに、前衛／後衛を担当するプレイヤーはランダムで決定されているのではなく、そのゲームにログインした順番で決定される。チーム分けによっても変化しないため、前衛／後衛を意図的に決めることも可能だ。

押され気味の展開になってしまったら、味方に援軍を要請しよう。援軍が到着するまでの時間も考慮して、早めの要請が不可欠だ



味方の2国で協力し、素早く敵の1国を壊滅に追い込むことで、その後の展開が楽になる。コミュニケーションをじゅうぶん取っていなければできない戦術だ

前線を支える防衛のかなめ 敵を封じ込める前衛

前衛という言葉には攻撃的なイメージがあるが、AoKにおける前衛は、それほど躍起になって敵陣に攻め込む必要はない。まったく攻めないというのも問題だが、"序盤で攻め込まれて壊滅しない"ことが前衛の最も重要な目的である。片方の前衛が相手チームの前衛と拮抗した戦いをしていれば、後衛はもう一方の前衛に対して援軍を出すこともできるのだ。

序盤で簡単に攻め込まれないためには、壁やタワーといった防御施設を建設したり、防御用のユニットをシングルプレイ時よりも多く生産していくことが必要だ。文明の進化についても、ある程度のスピードさえ維持していれば、無理に急ぐ必要はない。速いスピードで進化することよりも、攻め込まれないようにしっかりと内政をこなすことが求められるのだ。

ゲーム中盤に差しかかったら、接している敵の陣地を回り込むようにして前線を進めていく。マップ中央部は後衛に任せて、相手の前衛を押さえ込むようにするのだ。敵チームの1人が身動きできない状態になっていれば、味方チームがゲームの主導権を握って、戦いを有利に展開していくことができるだろう。

戦術は使用するマップによっても異なってくるが、障害物が少なく開けたアラビアマップなどでは、敵チームの前衛が進出しそうな位置に先回りして、前線基地を築いていくことがポイントだ。これとは反対に、障害物の多い大陸マップなどでは、敵チームの進路となる部分を壁で遮ってしまうなど、遊撃的な戦術も有効となるだろう。

前衛プレイヤーは、早いうちから壁を設置していくことが必要とされる。タワーを追加すれば、さらに敵の進攻を遅らせることが可能となる

オレンジは、目の前にいる敵チームの前衛の青を回り込むように進出し始めた。ここでは、後衛である赤が、青の援護に回るべきだろう

全体的な戦況を把握して 臨機応変な対応が求められる後衛

防衛的な前衛の役割とは裏腹に、状況によって戦術を変化させていかなければならないのが後衛の仕事だ。しかし、間違った戦術が見られるケースも多い。その中でもいちばん多いのが、文明の進化に専念し過ぎている後衛だろう。自分の文明の進化を急ぐあまり、チームメートの状況を把握しきれないことに加えて、軍事ユニットを作成しないのが問題である。いくら進化を急いだとしても、それには限度というものがある。自分の文明を進化させている間に味方が壊滅させられてしまったのであれば、その後衛は何もしていないことになってしまう。優れた後衛というのは、前衛の状況に合わせて、いろいろと支援していけるプレイヤーのことなのである。

序盤では、前衛がカバーしきれない敵陣地やマップ全体の偵察を行い、戦略的に重要なポイントを把握しておく必要がある。その場所に前衛と共同で前線基地を築いていくと同時に、マップ中央へ進出するための足掛かりとする。その間に、できるだけ文明の進化を進めていくのが良いだろう。

味方が攻め込んでいる敵陣地に兵力を投入し、制圧するまでの時間を短縮するほかにも、逆に敵に押されているチームメートに対して援軍を送っていくと良い。これだけの戦術を実行するのにも、後衛のプレイヤーには戦況の把握と、チームメートとのコミュニケーションが不可欠なのである。また、前線基地を構築するタイミングも、後衛が決めてしまって良いだろう。

マップによっては、前衛／後衛の役割分担があいまいで、混戦となってしまうこともある。しかし、全体の戦況を把握して、適材適所に兵力を投入できれば、優れた後衛として認めてもらえるだろう。

後衛プレイヤーは、全体的な戦況を把握することが必要である。チームメートを素早く援護していくために、ユニット育成所を前線に設置していこう

このマップでは、橋によって進攻ポイントが決まってしまっているため、戦略的に重要なポイントが分かりやすい。後衛と前衛の役割分担があいまいなマップだが、白、オレンジ、赤、緑、水色の五ヵ国は、戦略ポイントに前線基地を築いているのが分かる

Norrathの

EQプレイヤーの間では、レベル35以上の冒険者向けに開発が進む新たな拡張パックの情報が徐々に出回り始めている。日本語マニュアル付きのパッケージを購入した人も、今からでもじっくりとプレイを重ねていけば、その発売までに適正レベルになれるだろう。今回は、変更された新しいユーザーインターフェースと、敵の移動を制限する戦術について解説する。 文／安井 勉

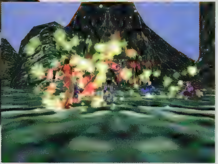
数多くの新機能が追加されたユーザーインターフェースを解説

EQの操作は決して難しいものではないが、単純でもない。戦闘の最中に正確な操作が要求されるのはもちろん、感情表現などの工夫と会話のセンスが問われる場面もある。8月末のパッチにより、"スムーズなパーティープレイ"と"よりロールプレイを楽しむこと"がいっそう重要視されたユーザーインターフェイスが導入されている。

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

[illegible]



新コマンドの追加と環境設定の改善

呪文やアイテムの変更も重要だが、ゲームプレイに最も影響を与えるのは、操作系を中心としたユーザーインターフェースの改善である。思ったとおりの行動を実現するためのユーザーインターフェースの出来次第で、プレイヤーはストレスを感じたり、ゲームそのもののイメージを改めてしまうことも多い。EQの場合、日本語キーボードでは一部の文字(' 、"、＝など)がタイプできない問題があり、とことん遊び尽くすつもりなら、英語キーボードの使用をお勧めしたいところだ。しかし、最近のEQでは、この部分の改善に力を入れたパッチが何度も当てられており、新コマンドの追加や、文字色の変更が可能になるなどの機能が実現されている。これは、EQをもっと楽しく遊んでほしいという、Verant Interactive社の積極的な姿勢の表れと言えるかもしれない。とにかく、これらの新機能を利用して、自分にとってプレイしやすい環境を手に入れよう。

プレイの手助けとなる新コマンドの数々

移動、ターゲット選択、攻撃、NPCとの取引、魔法の詠唱など、EQにおけるほとんどの行動はマウスだけで操作することができる。しかし、素早いアクションの切り替えが必要な場面や、タイミングを計ってジャンプするような時は、キーボードを併用した方が良い。それに、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションやクエストの実行には、どうしてもキーボードから文字をタイプする必要がある。

特に、キーボードでの操作において、"/"(スラッシュ)に続けて入力する各種コマンドは頻繁に使用される。今回のパッチによる変更では、マウスに割り当てられているいくつかの操作をこのコマンドで処理できるようになっている。大人数の探検ではグラフィックの描画処理が重くなり、マウスでの操作が極端に難しくなるため、キーボードから確実に入力できる今回のコマンドの追加は多くのEQプレイヤーに歓迎されている。また、このコマンドはショートカットマクロとして登録

重要な新コマンド

/sit [on|off]

"/sit"コマンド(onで座りoffで立ち上がる)は、Meditate(マナの回復速度を高めるめい想)が必要な魔法使いにとって、待望のコマンドだ。これをマクロコマンドに組み込むことで、立ち上がって呪文を唱え、また座った状態に戻るといったことがワンキーで行えるようになる("/book"での代用も可能)。レベル35を超えた冒険者であれば、座るだけでMeditate状態と同じ効果が得られるため、工夫し甲斐のあるコマンドである。また、"/assist"コマンドなどと組み合わせ、スタミナの回復のために座っている戦士たちが即座に立ち上がって、1体の敵に集中攻撃を仕掛けるといったことも可能になる(これまでも、画面右下のボタンをショートカットに貼り付ければキーボードで操作できたが、立ち上がるのと座るのが同じキーになるため、意に反して座ってしまうことがあった)。

/book [1-50]

/bookコマンドを使えば、スペルブックの中の指定したページを開くことができる。これは、記憶した呪文を入れ替える機会が多いENCはもちろん、呪文を使うすべての職業の冒険者に歓迎されるはずだ。このコマンドを使うことを前提に、書き込んだ呪文をランクごとに分けておくのではなく種類別にまとめておけば、スペルブックの使い勝手が格段に良くなるだろう。さまざまな種類の攻撃魔法を持つWIZの場合なら、ICE系やFIRE系といった属性ごとのまとめ方も効率的だ。また、/bookを使うかどうかに関係なく、スペルブックを開くことで自動的にMeditate状態になる点も、魔法使いにとってうれしい変更だ。

/target [player name]

"/target"は、乱戦状態に陥った時などに、自分のパーティーメンバー以外の冒険者に呪文を唱えようとする場合に役立つコマンドだ。普通、マウスを使ってターゲットしようとした場合、視界内に同じ職業でよく似た姿を持つ人が複数いると、ややこしいことになる。さらに、冒険者同士が重なっていたり、視界に入るぎりぎりの所にいた場合には、マウスでの操作は限りなく難しい。このコマンドを使えば、複数のパーティーで高難易度ダンジョンに挑むとき(Raidと呼ばれる)に、非常に有効に活用できるだろう。キャラクターに長くてややこしい名前を付けたプレイヤーは、このコマンドを利用する人に文句を言われるかもしれないが。

街角から

EVERQUEST定点観測

できるので、数行にわたる複雑な操作もキーを1回たたくだけで済ますことが可能となったのだ。

中でも、重要と思われるいくつかのコマンドについて解説しておこう（ページ下の囲みを参照）。それ以外にも、チャットで使用する言語を選択する"/language"、ターゲットしたプレイヤーキャラクターの情報を"/who"と同様に表示する"/whotarget"など、便利なコマンドが数多く追加されている。これらはプレイヤーの意見を受け入れて対応した結果と言えそうだ。

面白い新コマンドという点では、やはり"/lfg [on|off]"を挙げることができるだろう。lfgというのは、"Looking for a Group"の略で、「一緒に冒険をするグループを探しています」という意味だ。このコマンドを使うと、キャラクターの名前の先頭に"＊"印が付くほか、/whoコマンドで呼び出すリストの名前の最後に"LFG"と表示され、パーティーに加わるか、コマンドでオフにするまで継続される。これにより、現在のパーティーに必要な職業の中から似通ったレベルの冒険者を見つけ出して誘うこともできるし、逆に誘ってもらう機会も多くなるだろう。これまでのEQでは、レベルの上昇に合わせてゲーム内での友人を作り、一緒にプレイするスタイルが中心だった。しかし、遊ぶ時間や場所に合わせて見ず知らずのプレイヤーと冒険しやすくなるという意味で、多くのプレイヤーの助けとなるのは間違いないだろう。

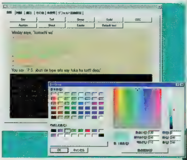
状況を確認しやすくする テキストカラーの設定

EQには、通常のウインドウモードのほかに、チャットウインドウが半透明で表示されるフルスクリーンモード、グラフィック表示のみのモードという、3種類の画面表示形式がある。このうち、ウインドウモードとフルスクリーンモードでは、文字の色によって見やすさが大幅に変わる。ウインドウモードでは背景がクリーム色なので文字の色が濃い方が見やすいのだが、フルスクリーンモードではグラフィック表示の上に文字が重なって表示されるため、明るい色の方が都合が良いという具合だ。

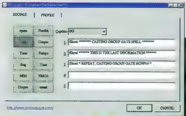
最近のEQでは、通常の会話やギルドチャットはもちろん、呪文の効果や攻撃の成否の表示など、項目ごとに自分で文字の色を変更できるようになっている。この機能が最終的に完成する直前に若干の混乱はあったが（呪文の効果を知らせるメッセージが敵に抵抗されたときも同じ色で表示されたため、呪文の成否が分かりにくく、多くの犠牲者を出した）、現在は非常にうまく機能している。

文字色を変更するには、EQが起動していない状態の時にeqclient.iniというファイルの内容を編集しなければならず、パソコンに慣れ親しんでいない人には少々難しい。そこで便利なのが、文字色の設定ツールだ。EQプレイヤーの方が独自に開発したもので、オフィシャルなツールではないが、二つのモードでの表示の具合を同時に確認できるため、使いやすく、人気がある。

長らくEQで遊んだプレイヤーであれば、滝のように流れるメッセージの中から文字の色を頼りに、一瞬で状況を判断するだろう。色を変更した直後は判断に戸惑うことも多く、ミスを犯しやすくなってしまうので、注意が必要だ。また、自由に文字の色が変更できるとはいうものの、あまりにもオリジナルの色とかけ離れた設定にするのはどうかと思う。筆者の経験から、濃淡を調整するぐらいにとどめておくことをお勧めする。



E[illegible]ーの文字色を自由[illegible]ール EQO EQ Text Color Setting [illegible] http://www.e-[illegible] ダウンロードできる。[illegible]んで、実際の画面のような状態で確認することもできる



[illegible]と同様[illegible]数[illegible]のコマンド[illegible]ド[illegible]まれるキャ[illegible]するマクロを作っておくと便利

/cast [1-8]

"/cast"コマンドを使って、記憶した呪文をキーボードから指定して詠唱することができる（1-8の数字は、画面左側に並んでいる呪文のアイコンに上から順に対応している）。単体で使用する分には、呪文のアイコンをショートカットに登録しておけば済むような気もするが、ほかのコマンドと組み合わせることで、絶大な効果を生み出すことができる。例えば、敵をターゲットして/assistコマンドを使い、敵の攻撃対象となっている相手を知り、そのキャラクターにダメージシールド呪文をかけるといった一連の操作が、ワンキーで処理可能になる。ロールプレイが好きな人なら、呪文の詠唱と決めぜりふを組み合わせて、雰囲気を盛り上げるのも良い。ちなみに、こういったマクロに、"/doability"コマンド（abilitiesページとcombatページにあるスキルを1-6、7-10で指定する）によるスキル使用を組み合わせることも可能だ。

Kunark大陸に現れた3体のドラゴン

「EVERQUEST：RUINS OF KUNARK」の発売以前には、氷竜Lady Voxと火竜Lord Nagafenを倒すことが、冒険者たちの大きな目標とされていた。しかし、EQのプレイヤー人口は増え続け、高レベルのキャラクターが多数存在するようになると、これらのドラゴンを一部の冒険者が独占してしまうというケースが目立ってきた。そこで、EQの開発チームはKunark大陸に3体のドラゴンを追加し、レベル53以上の冒険者が従来のLady VoxとLord Nagafenに攻撃することを、システム上で禁止してしまった。これが果たして有効な対策だったのかどうかは疑問だが、倒すべきドラゴンが増えたことで、冒険者たちが目標とする対象が増えたことは確かだ。DreadlandsのGorenaire、Skyfire MountainsのTalendor、Emerald JungleのSeverilousが新たに登場したドラゴンたちである。

Dreadl[illegible]に生息するGorenaireはLady Voxに似た姿をしたドラゴンで、強烈なSlow（攻撃速度を遅くする）系呪文を使ってくる。こちらから攻撃しなければ襲ってくることはないのが、唯一の救いだ

戦況を大きく左右する敵の移動の制御テクニック

EQの戦闘における基本戦術として、敵の移動を制限することは非常に重要な意味を持つ。足止めの呪文を効果的に用いれば、敵の逃亡を未然に防いだり、ダメージを食らうことなく敵を倒したりすることも可能になる。ここでは、2系統ある足止め呪文を使った戦術について解説を行うことにする。

敵を足止めする2系統の呪文

EQに登場するNPCは、攻撃対象を追いかけたり、戦況が不利になると逃げ出したりするなど、能動的に移動することはよく知られている。敵の移動を制限するというのは、戦術の中で大きな部分を占める要素の一つである。その目的に使用される呪文には2系統の種類があって、敵の位置をその場に固定するRoot系と、敵の移動速度を低下させるSnare系に分けられる。これらの呪文をうまく使いこなせば、戦闘における危険を大きく低下させることができるのだ。

Root系呪文

例えば、近接戦闘スキルに乏しい専業魔法使いであれば、敵モンスターと1対1で殴り合った場合に勝てる見込みは非常に少ない。Norrathの世界にデビューして間もないレベル4以下のころなら、辛勝することもあり得ないわけではないが、高レベルになるとそれは通用しなくなる。そこで、Root系の呪文で足止めをして、敵の攻撃範囲外から直接ダメージ呪文をたたき込む戦術が一般的になってくる。問題は、Root系呪文の効果が直接ダメージ呪文よって解除されてしまう可能性があることだ。また、弓矢や魔法を使ってくる敵については、相手からの攻撃を完全に防ぐことができないという難点も挙げられる。さらに、回復呪文を使う敵の場合、直接ダメージ呪文に費やすMANAが足りなくなることもある。

Snare系呪文

Snare系の呪文は、逃げ出した敵の足止めのためと、追いかけてくる敵の移動速度を遅くして引き離すために使われる。前者の目的で使用した場合、逃げた敵が別の敵を連れて戻ってきたり、逃げる敵を追いかけて別の敵に遭遇したりする危険を避けることができる。また、Root系と違って、いったん逃走を始めた敵は、呪文の詠唱なども含めて一切攻撃してこなくなるという点も大きい。一方、後者の場合には、徐々にダメージを与える系統の呪文(一般にDoT呪文と呼ばれている)と組み合わせて、攻撃を受けないように距離をとりつつ敵を倒すことが可能になる。この戦術はKiting(たこ揚げ)と呼ばれ、主に屋外での狩りの際に利用されているが、過去にゲームバランスなどの点から、敵との距離が離れるとDoT呪文の効果が低くなるように調整されたという経緯がある。

どちらの系統の呪文を使うのかは、パーティー構成や戦う相手の特徴などから判断して選択することになる。Root系とSnare系の呪文は同時に効果を発揮することができないので、敵にかけたSnare系呪文をRoot系呪文で上書きしてしまって反撃を受けたりしないよう、気を付けよう。これらの呪文は、ほかの呪文との組み合わせしだいで効果が何倍にも膨らむ可能性を持っており、日ごろの研究が大切である。

足止めの能力を持つ職業とその種類

近接戦闘を専門とする職業(MNK／ROG／WAR)を除けば、どの職業にも何らかの足止めの手段が用意されている。純粋なSnare系の効果はDRU／RNGの呪文に割り当てられているが、NEC／SHDのDarknessシリーズ、BRDのSelo's シリーズもSnare系に分類され、同様の役割を果たすことができる。また、WIZは一定の範囲にいる敵すべてに影響を与えるSnare系呪文を持っている。一方のRoot系は、BRDとSHDを除けば、魔法を扱うすべての職業の冒険者が何らかの形で使用できる。CLRやWIZのRoot系呪文とは違い、DRU／NEC／RNGのRoot系呪文にはダメージを与える効果が付加されていることも覚えておこう。ただし、MAGの場合は、召喚したペット(Earth Elementalに限る)がRoot系呪文を勝手に唱えるに過ぎず、計算して敵の足止めができる職業としては考えにくい。

このほかにも、同様の効果を期待できる呪文がいくつかある。ENCのMesmelize系呪文やBRDのKellin's Lucid Lullaby／Crisson's Pixie Strikeは敵を眠らせて動きを止め、ENCのColor系やCLR／PALなどのStun系、WIZのCrash系などの呪文も敵を短時間だけ硬直させる。ただし、これらは足止め以

外の効果を期待して使用されることが多いため、今回は説明を省くことにする。

Root系、Snare系共に数多くの呪文が存在するのだが、その違いについては、消費MANA／効果時間／詠唱時間の差に注目すべきである。効果時間は短めでも詠唱が早いことで即効性を期待される呪文もあれば、長時間足止めできる代わりに詠唱に時間がかかるタイプの呪文もある。しかし、これらは主に戦闘中に使われるため、一般的には詠唱時間の短いものが好まれるようだ。

効果的な戦術の組み合わせ

Root系呪文を使った"Parking"

複数の敵に囲まれそうになったときでも、パーティーにENCがいれば容易に切り抜けることができる。しかし、ENCに頼らなくても、足止めの呪文を使ってさまざまな方策を試みることが可能だ。例えば、敵の集団の中から戦士系タイプを1体おびき出し、少し離れた場所にRoot系呪文でとどめておくという手が使える。これはParking(駐車)と呼ばれる戦法で、実践するのはACの高いPALが最も適任である。戦闘開始時に、回復呪文による影響でCLRなどに一部の敵が向かっていってしまった場合、ほかの敵は前衛に任せておいて、このCLRがParkingを行っても良い。この場合、Stun系の呪文を組み合わせると、一連の作業をよりスムーズにこなすことができる。後処理として、Atone(敵意をそらす呪文)を加えると完ぺきである。

Fear系呪文を使って"逆たこ揚げ"

CLR／ENC／NEC／PALなどには、敵を怖がらせて逃走させるFear系の呪文がある。BRDの呪歌やROGのスキルにも同じ効果を持つものがあるが、これらとSnare系の呪文を組み合わせると、逃げる敵の背後から反撃を受けることなく攻撃できる態勢が出来上がる。特に、ペットとDoT呪文を持つNEC／SHDが得意とする戦術で、ダンジョンなどの狭い場所には向かないが、広大な野外であれば試す価値がじゅうぶんにある。

換、敵のHP吸い取り呪文を駆使し、じわじわと敵を倒していくのがNEC(画面中央、モンスターの後ろで呪文を唱えている)のスタイルである

敵の攻撃目標をコントロール

Mesmelize系呪文で眠らせておいた敵を起こす時、通常はCLRのAtone系呪文やENCのMemory Blurなどを使って敵意を消し去る処理を行う。この際に、まずRoot系呪文をかけてからこの処理を行えば、さらに効果的である。狭いダンジョン内で敵が魔法使い目指して駆け回り、繰り返し彼らに殴り掛かるのは嫌なものだが、これをRoot系呪文で抑制するのだ。つまり、敵にだれを攻撃させるかをコントロールし、戦闘をスムーズに進めることが可能にするのである。さらに、より高等な戦術として、Snare系呪文で移動速度を下げた敵を、2人以上の魔法使いが離れた位置から直接ダメージ呪文でピンポンのように引っ張り合うという方法もある。モンスターの敵意をコントロールするのは簡単ではないが、のろのろと歩く敵を好きなように料理することができるだろう。

このほか、Root系呪文は味方がCharmされた場合や、通信の接続が切れたMAGやNECのペットが暴走した場合などにも有効なので、パーティー内のだれかが即座に唱えられるよう準備しておくことをお勧めする。

足止めの効果を持つ呪文とそのレベル(職業別)

呪文	BRD	CLR	PAL	DRU	RNG	SHM	ENC	WIZ	NEC	SHD	系統	MANA	詠唱時間
Root	–	9	22	–	–	14	8	4	34	–	Root	30	2.0
Enstill	–	29	54	–	–	34	29	20	–	–	Root	60	2.5
Immobilize	–	49	–	–	–	51	39	39	58	–	Root	80	1.8
Paralyzing Earth	–	56	–	–	–	56	49	49	–	–	Root	100	2.5
Fetter	–	–	–	–	–	–	58	58	–	–	Root	75	1.75
Bonds of Force	–	–	–	–	–	–	–	29	–	–	AE Snare	75	2.5
Atol's Spectral Shackles	–	–	–	–	–	–	–	51	–	–	AE Snare	125	2.0
Clinging Darkness	–	–	–	–	–	–	–	–	4	15	DoT Snare	20	1.8
Engulfing Darkness	–	–	–	–	–	–	–	–	12	22	DoT Snare	60	2.5
Dooming Darkness	–	–	–	–	–	–	–	–	29	49	DoT Snare	120	4.0
Cascading Darkness	–	–	–	–	–	–	–	–	49	–	DoT Snare	300	7.0
Hungry Earth	–	–	–	–	–	–	–	–	16	–	Undead Dmg Root	30	2.0
Snare	–	–	–	1	9	–	–	–	–	–	Snare	15	2.25
Ensnare	–	–	–	29	51	–	–	–	–	–	Snare	35	1.75
Grasping Roots	–	–	–	5	15	–	–	–	–	–	Dmg Root	35	2.0
Ensnaring Roots	–	–	–	24	49	–	–	–	–	–	Dmg Root	60	2.5
Enveloping Roots	–	–	–	39	60	–	–	–	–	–	Dmg Root	80	1.75
Engulfing Roots	–	–	–	49	–	–	–	–	–	–	Dmg Root	100	2.5
Engorging Roots	–	–	–	56	–	–	–	–	–	–	Dmg Root	75	1.75
Bonds of Tunare	–	–	–	57	–	–	–	–	–	–	AE Snare	115	2.0
Entrapping Roots	–	–	–	60	–	–	–	–	–	–	AE Dmg Root	200	2.5
Selo's Consonant Chain	23	–	–	–	–	–	–	–	–	–	Snare(呪歌)	–	–
Selo's Assonait Strane	54	–	–	–	–	–	–	–	–	–	Snare(呪歌)	–	–

※AE(範囲効果)／DoT(継続ダメージ付き)／Dmg(直接ダメージ付き)／Undead(Undeadにのみ有効)
※MAGはレベル4から召喚できるEarth Elemetalの唱える呪文によってRootの効果を得られる

Play Online

年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、本誌に挿入された振替用紙を使用し、郵便局にて下記の口座に代金1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。

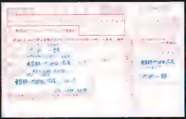
口座番号:00180-9-135646

加入者名:株式会社デジキューブ パブリッシング事業部

通信欄:①Play Online年間定期購読○年○月号より1年間(12冊)

②お届け先のお名前、ご住所、電話番号

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。



バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年11月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便振替にて下記の弊社口座あてにお振込みください。入金を確認後、発送いたします。

口座番号:00180-9-135646

加入者名:株式会社デジキューブ パブリッシング事業部

TEL:03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。現在取り扱っている号は右のとおりです。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。

2000年10月号の主な内容

●DIABLO Ⅱ COMPLETE GUIDE
●パソコンゲーム高密度攻略
■GRAND PRIX 3
■Age of Empires Ⅱ拡張パック:覇者たちの光陰
■SHOGUN TOTAL WAR
●コンソール市場を牽引するセガとスクウェアが考えるネットワークゲームの未来
●2大国産RPGの発売直前情報 アブサラス&レインガルド
●DIABLO Ⅱを快適にプレイするための推奨ハードウェア構成

2000年7月号の主な内容

●2大RPG緊急特集
■DIABLO Ⅱ
■EVERQUEST:THE RUINS OF KUNARK
●パソコンゲーム高密度攻略
■ニード・フォー・スピード ポルシェUNLEASHED
■ICEWIND DALE
■MESSIAH
●Play Online Special Preview Motocross Madness2
●ワンランク上のパイロットを目指せ Helicopter Sim Introduction
●最低限必要なハードウェアはこれだ 今日からネットワークゲームを始めよう

2000年6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀~DAIKATANA
■STAR WARS:FORCE COMMANDER
■Flight Simulator 2000
■THIEF 2:THE METAL AGE
●モータースポーツシーズン到来 最新レーシングゲーム総チェック
●人気ゲームジャンルの原点を追求 AD&Dから始まったファンタジーRPGの歩み
●もう難しいとは言わせない Helicopter Sim Introduction
●5.1チャンネルスピーカー導入講座

2000年5月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■大刀~DAIKATANA
■NOX
■Flight Simulator 2000
■SOLDIER OF FORTUNE
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCE
●迷える初級パイロットのためのフライトシミュレーター購入ガイド
●ゲームに登場する名銃のリアリティーを探る
●車とバイクに応用できるコーナリング最速テクニックガイド
●立体眼鏡コンプリートガイド

2000年4月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■大刀~DAIKATANA
■SWAT3:CLOSE QUARTERS BATTLE
■SLAVE ZERO
●2大タイトル最速プレビュー NOX/スーパーバイク2000
●STEP INTO SPORTS GAMING WORLD
●3DシューティングQuad攻略
■UNREAL TOURNAMENT
■QUAKE Ⅲ ARENA
■SOLDIER OF FORTUNE
■MORTYR
●ゲームデータの肥大化に備える大容量HDD導入術

2000年3月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Flight Simulator 2000
■トゥームレイダー:ラストレベレーション
■THE WHEEL OF TIME
■ULTIMA Ⅸ:ASCENSION
●3Dシューティングトリプル攻略
■QUAKE Ⅲ ARENA
■UNREAL TOURNAMENT
■HALF-LIFE:OPPOSING FORCEE
●究極のビジュアル表現を楽しむためのゲームに最適なビデオカード選び

2000年1月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■USAF
■AoE Ⅱ:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
●ビデオカードウォーズ 1999年最終決戦
●特殊部隊シミュレーション パーフェクトガイド
■SPEC OPS Ⅱ:GREEN BERETS
■DELTA FORCE 2
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●Play Online Sneak Preview DAIKATANA

1999年12月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■AoE Ⅱ:The Age of Kings
■FLANKER 2.0
■レブナント
■ノクターン
■HOMEWORLD
■C&C:TIBERIAN SUN
●Play Online Sneak Preview
■MESSIAH
■Flight Simulator 2000
■Asheron's Call
●ラリーゲームコンプリートガイド
●失敗しないコントロールデバイス選び

1999年11月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■レブナント
■SYSTEM SHOCK 2
■DRAKAN:ORDER OF THE FLAME
■DARKSTONE
■RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR
●第7世代プロセッサー Athlonのすべて
●Zone日本語化プロジェクト始動!!
●Asheron's Callプレビュー第2弾

品切れの号: 2000年9月号/2000年8月号/2000年2月号/1999年10月号/1999年9月号/1999年8月号

広がり続けるファンタジーの物語 マイト&マジックワールドへの誘い

文／西尾ゆき

ファンタジーRPGのメジャータイトルとして注目され続けてきたマイト&マジックシリーズだが、ターン制シミュレーションの「ヒーローズ オブ マイト&マジック」の成功をきっかけに、1大ブランドとしてさまざまなゲームジャンルへの広がりを見せている。すべての作品は複雑に絡み合ったストーリーによって密接に関連しており、シリーズを通して遊ぶことでさらに楽しさが増すようになっている。今秋に発売されている2本のタイトルの解説に加え、その世界観を解説しておこう。

マイト&マジック世界で展開される重厚なストーリー

現在のマイト&マジック(以下、M&M)シリーズで扱われている物語は、1998年に発売された「マイト&マジック6 ザ マンデート オブ ヘブン」を中心にして、その世界を広げている最中である。5作目以前に登場していたキルバーン卿の名前のほか、エンロスやソーピガルといった地名が見られるなど、それまでのシリーズと共通の世界観を持っているものの、実際にはこの6作目を起点とした新たな叙事詩であると言える。

物語の発端となったのは、エンロス国の王位継承戦争である。善の王子ローランドと悪の王子アーチバルド、この2人の兄弟が王位を争い、兄のローランドが勝利して大団円を迎えた(ヒーローズ オブ マイト&マジック2)。

だが、エンロスの王となったローランドは悪魔討伐の道中で部下の裏切りに遭い、行方不明となってしまう。エンロスでは折悪く、キャサリン王妃が故郷への里帰りで不在となっており、幼い王子を摂政が助けながら、政務が執り行われていた。この時期、混乱する世情につけ込むバー教団というカルト集団が暗躍したが、悪魔に襲われた西の村出身の若者たちが彼らと戦い、世界を救ったのである(マイト&マジック6 ザ マンデート オブ ヘブン)。

一方、父親の死を知らされて故郷のエラシアに向かったローランド王の妻、キャサリン王妃は、祖国が周辺諸国をはじめとするさまざまな勢力に狙われ、邪悪なネクロマンサーたちに支配されかかっているという事態に直面する(ヒーローズ オブ マイト&マジック3)。

その後、キャサリン王妃の活躍で動乱は終結を迎え、平和な日々を取り戻したエラシアであったが、エルフと人間の勢力争いが徐々に表面化しつつあった。そんな中、この二つの種族の利権争いが絶えないハーモンデイルという土地を賞品とした競技会が開かれた。これに優勝した若者たちは領主として奮闘し、行方不明となっているローランド王の探索、およびエラシアを混乱させている原因の究明に乗り出していく(マイト&マジック7 フォー ブラッド アンド オナー)。

マイト&マジック6 ザ マンデート オブ ヘブンの画面 3Dということを存分に生かした複雑なダンジョンや、ターン制とリアルタイム制を融合させた戦闘システムが特徴だった

細密に描き込まれた美しいグラフィックと優れたゲームシステムで、M&Mファンの心をつかんだ秀作、ヒーローズ オブ マイト&マジック3

二つのM&Mシリーズ最新作

現在、発売間近となっているM&Mシリーズの期待の新作が2本ある。一つは、10月27日に完全日本語版が発売される予定となっている「マイト&マジック8 デイ オブ ザ デストロイヤー」。このタイトルは、M&Mの中心を成すRPGシリーズの最新作だ。エンロスに存在するジャデイムという大陸で天変地異が起こり、異次元の地とつながった四つの門から4種のエレメンタルが無尽蔵に流れ出してしまうというストーリーで、ヒーローズシリーズ、3Dアクションの「クルセイダーズ オブ マイト&マジック」といった、すべてのM&Mシリーズの集大成とも言うべき展開が見逃せない。

もう一つは、ヒーローズシリーズ以外ではM&M初のマルチプレイ対応となるRPG「LEGENDS OF MIGHT&MAGIC」である。Lith Tech 2.0エンジンを使用した美麗な3D空間を、世界を救うためのアーティファクトを探して冒険するという魅力あふれる内容で、キャラクターは6種族の中から選ぶことができる。シングルプレイではダンジョンを探索したり、ストーリーを追ってクエストを解決したりできるほか、マルチプレイではストーリーモード以外に、ランダムに作成されたダンジョンでの冒険や、アリーナでのプレイヤー同士のデスマッチも楽しめる。海外では今秋の発売が予定されているが、日本でも遠からず発売されることは間違いない。

次々と展開していくストーリーと、親交を結ぶ種族によっ[illegible]オブ ザ デストロイヤー 8種類のキャラクタークラスの中には、バンパイアやドラゴンなども用意されている

[illegible]パーティーが固定さ[illegible]デストロイヤーでは、プレイヤーキャラクター以外の4人を冒険の途中で入れ替えられるようになっている

多岐に分かれたM&Mシリーズのゲームジャンル

RPG

M&Mシリーズの中核を成すジャンルで、現在8作目までが発表されている。M&Mでは、3Dで表示されるフィールドをパーティーで冒険するというゲームスタイルが確立されており、剣と魔法の物語をたっぷりと味わうことができる。さらに、ネットワークを介してマルチプレイを楽しめる、M&Mファン期待の新作LEGENDS OF MIGHT&MAGICが登場する。ストーリーモードは最大6人で楽しめるほか、最大16人でのアリーナ対戦などもプレイ可能となる予定だ。

シミュレーション

ヒーローズシリーズは、「KING'S BOUNTY」の流れをくむ、ターン制ファンタジーシミュレーションである。海外での人気は高く、Gameboy Colorにも移植されている。また、ヒーローズ オブ マイト&マジック3のシステムをベースにし、一連のM&Mのストーリーとは切り離した「HEROES CRONICLES」というシリーズ展開も始まろうとしている。

3Dアクション

美麗な3Dグラフィックを生かして、軽快なアクションが楽しめる「クルセイダーズ オブ マイト&マジック」。魔法やなぞ解きといった、M&M独自の雰囲気を味わいながらプレイすることができる。現在、さらにアクション性を高めた「WARRIORS OF MIGHT&MAGIC」が開発中だ。

テーブルゲーム

マイト&マジック7 フォー ブラッド アンド オナーのゲーム中に登場したカードゲームを、1本のゲームとして独立させたものが「ARCOMAGE」だ。敵を妨害しながら、自分のタワーを建設していくという内容で、3DO社の公式サイト(http://www.3do.com)でオンライン販売されている。

[OVER THE 100fps]

本格的なギガヘルツ時代が到来 Pentium III 1.13GHzのパフォーマンス検証

インテルがPentium III 1GHzを発表したのは、2000年3月9日だったが、約5ヵ月が経過した8月1日に、同CPUを上回る動作周波数を実現したPentium III 1.13GHzがリリースされた。昨年までは、最大でも50〜66MHz刻みでCPUのラインアップがそろっていたが、単位がギガヘルツになると一気に130MHzもクロックが引き上げられる。では、このPentium III 1.13GHzを使うと、ゲームのパフォーマンスはどの程度向上するのだろうか。　文／角田一美

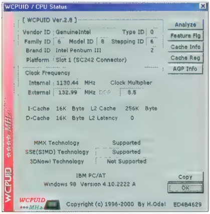
Pentium III 1.13GHz

Pentium IIIは、ほぼFC-PGAへの移行が完了しているが、最高クロックの1.13GHzについてはSECC2のみが出荷されている

Pentium IIIは2001年以降もゲームマシン用CPUの本命となる

2000年9月号のCPUトレンドサーチ(p.034)で紹介したように、10月にはPentium 4(Willamette)がリリースされる。Pentium 4の登場によって、CPUの動作周波数は1.4GHzに引き上げられるが、同CPU用のチップセットとなるIntel850がRDRAMしかサポートしないため、コストパフォーマンスが重視されるゲームマシンには不向きなCPUとなることが予想される。Pentium 4の登場によってPentium IIIの開発が終わるのかというとそうではなく、Pentium III は2001年以降も引き続き出荷される。インテルのロードマップによると、2001年の第4四半期には製造プロセスが0.13μに移行する見込みだが、動作周波数はPentium 4の1.4GHzを下回る。

2000年6月にIntel815／815Eが出荷されたことで、FSB 133MHzのPentium IIIの能力を引き出すための最低限の環境が整った。また、2001年春に出荷が予定されているPentium III用チップセットAlmadorについても、Intel815／815Eと同様にPC133対応SDRAMをサポートする。Pentium III自体の動作周波数は、今後大幅な引き上げは期待できないが、Pentium 4の登場と、競合するAthlonの活躍で、Pentium IIIの価格は徐々に引き下げられ、少なくとも今後1年はゲーム用途に最適なCPUとして認知されることだろう。



「WCPUID」を使って動作周波数をチェックしてみると、133MHz×8.5=1130MHzで動作していることが確認できる

宿命のライバルAthlonがマーケットに与える影響

新Athlon(Thunderbird)とDuronの大量出荷で攻勢を強めるAMDは、2000年8月末にAthlon 1.1GHzの出荷を開始した(p.034の記事参照)。動作周波数では、今回紹介するPentium III 1.13GHzをわずかに下回るが、デルコンピュータなどの一部のパソコンメーカーに限定出荷されているPentium III 1.13GHzに対して、Athlon 1.1GHzはすでに秋葉原で購入できる。

AMDのロードマップによれば、2000年第3四半期にAthlon 1.13GHzが登場し、2000年末にはAthlon 1.33MHzをリリース、さらに2001年第1四半期には1.5GHz以上の動作周波数を実現する見込みだ。ここで注目されるのが、Athlon 1.13GHzと共にリリースされるAMD-760で、同チップセットによってFSB 266MHzとDDR SDRAMが新たにサポートされる。DDR SDRAMは、GeForce2 GTSやRADEONなどのビデオチップと組み合わせて、ビデオカードにも採用されているが、2000年第3四半期にはパソコン向けの量産出荷が始まる。DDR SDRAMの価格がどの程度になるのかは不明だが、RDRAMよりローコストなのは間違いない。Pentium IIIと比べて、CPU単体の価格競争力が高いAthlonが、2000年後半以降もCPUの市場価格を引き下げてくれることを期待したい。

Pentium III 1.13GHzは当初はSECC2のみが出荷される

今回の記事の主役であるPentium III 1.13GHzは限定出荷品ではあるが、2000年8月時点で最高クロックのx86プロセッサーである。1000個ロット時の価格は10万7,700円と発表されているが、秋葉原などでこのCPUが単体で購入できるようになるのはかなり先になるだろう。

2000年7月号のOVER THE 100fps(p.096〜097)で紹介したPentium III 1GHzはコア電圧が1.7Vだったが、Pentium III 1.13GHzは1.75Vになり、消費電力も26.1Wから35.5Wと大幅に増えている。評価機にはケース側面に巨大なファンが付いており、見た目からも発熱量が多いことが想像される。

現在出荷されているPentium III 1.13GHzは、SECC2パッケージを採用したものしかないため、残念ながらIntel815／815Eとの組み合わせはあり得ない。評価に使用したマシンは、Intel820を搭載したSlot1対応マザーボードで、メモリーは128MBのRDRAM、そのほかGeForce 256とDDR SDRAM(32MB)を搭載したビデオカードを組み合わせてテストを行った。

CPUの性能差は確認できたがパフォーマンス向上効果は少ない

Pentium III 1.13GHzのベンチマークテストには、「3DMark2000」「3D WinBench 2000」「SOLDIER OF FORTUNE」(以下、SoF)「DIABLO II」の4本のソフトを使用し、DIABLO II以外の計測値に関しては、本誌7月号に掲載したPentium III 1GHzとAthlon 1GHzの計測値も併記した。ただし、比較用に使ったAthlon 1GHzは、オフダイ2次キャッシュを搭載した旧タイプであるため、現在出荷中の新Athlonよりパフォーマンスが低いことを最初に断っておく。

3DMark2000：CPU Speedの結果を見ると、Pentium III 1GHzの計測値より10%高くなっており、動作周波数の違いとほぼ同じ比率でスコアが上がっている。Athlon 1GHzと比べると、そ

の差が34%にも拡大し、Pentium IIIのフルスピード2次キャッシュの性能がさらに際立つ。

3D WinBench 2000：Processor Testの結果については、Pentium III 1GHzの計測値の9%増にとどまっており、3DMark2000：CPU Speedの計測値ほどの伸びはない。ただし、Pentium III 1GHz、Athlon 1GHzとの差は歴然で、確実に良いスコアを出している。

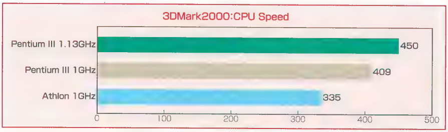
続いてSoFを使ってフレームレートを比較したが、Pentium III 1.13GHzと同1GHzの計測値はほぼ同じだった。これは3DMark2000：3DMark Result（以下、3DMark Result）の結果を見ても同様の傾向が出ている。2次キャッシュの性能でやや劣るAthlon 1GHzと比較すると、SoFの場合で20%前後、3DMark Resultの場合で8%前後の差をつけているが、二つのPentium IIIの間には計測時の誤差しか見られなかった。3DMark 2000：CPU Speedと3D WinBench 2000：Processor Testの計測値がCPUの演算能力を純粋に表しているのに対し、SoFと3DMark ResultについてはCPU以外の要素、とりわけビデオカードの性能に依存する度合いが高い。従って、CPUの動作周波数が130MHzも引き上げられたとしても、計測結果に明らかな違いが出にくい。

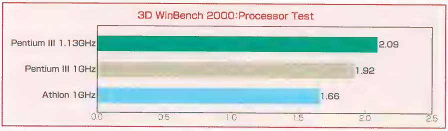
最後に紹介するのはDIABLO IIのフレームレートだが、同ソフトについては2000年10月号の特集2（p.102）で紹介したように、CPUの動作周波数に比例して、ゲームのパフォーマンスが向上する。比較用に用意したのはPentium III 800EB MHzで、Pentium III 1.13GHzは約14%ほど高い計測値を記録した。フレームレートの計測はキャラクターを静止させた状態で計測したが、同ソフトは複数のキャラクターが画面に表示されたり、派手な魔法を使用すると画面が固まってしまう。DIABLO IIを快適にプレイするためなら、いくらでもハードウェアにコストをかけるというゲーマーであれば、800MHz～1.13GHzという高クロックのCPUを使ってプレイしてみるのも悪くない。

1.13GHzのパワーが生かせるのはDirectX 8対応ゲームの登場以後

以上5種類のベンチマークテストを行ってみたが、3Dグラフィックを使ったゲームではCPUパワーが生かせないのが非常に残念だ。グラフィックの描画に関しては、ほぼ100%ビデオカードに依存する傾向にあるため仕方がないが、2000年後半には新たにDirectX 8対応ゲームが登場するため、800MHz以上のCPUのパワーをフルに発揮できるようなタイトルが多数リリースされることを期待する。

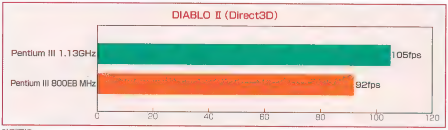
とはいえ、1GHzと1.13GHzの間にある130MHzものクロック差は、数年前のパソコンの仕様を振り返ってみると、決して少ないものではない。この130MHzを、わずか0.13GHzと表記してしまう時代が来たことは実に感慨深い。前述したように、近いうちに、ゲームの表現力がハードウェアの進歩に追いつくことだろう。だが、「Pentium III 1.13MHzが今すぐ必要か？」と問われれば、2001年までは、600～800MHz程度のCPUで不満はないというのが本音だ。しかし、テクノロジーの進化を確認するためにも、最高クロックのCPUをテストする機会が得られたことは素直にうれしいと感じる。





	Pentium III 1.13GHz	Pentium III 1GHz	Athlon 1GHz
SOLDIER OF FORTUNE(800×600ドット)	73.8fps	73.6fps	60.1fps
SOLDIER OF FORTUNE(1024×768ドット)	55.9fps	56.3fps	47.6fps
3DMark2000:3DMark Result(800×600ドット)	5,402	5,397	4,982
3DMark2000:3DMark Result(1024×768ドット)	3,850	3,842	3,602

補足：いずれも32ビットカラーに設定して計測



計測環境
PentiumIII＝チップセット／Intel820、メモリー／RDRAM 128MB、ビデオカード／GeForce 256 DDR 32MB
Athlon＝チップセット／Apollo KX133、メモリー／VC SDRAM 256MB、ビデオカード／GeForce 256 DDR 32MB

国内で唯一購入可能な1.13GHzのPentium III搭載機

2000年7月号で紹介した、国内初のPentium III 1GHz搭載機はデルコンピュータから出荷されたが、Pentium III 1.13GHzについても同様に、同社が国内で最初に発表した。製品名はDimension XPS B1130rで、今回使用した評価機と同じくIntel820搭載マザーボード、128MBのRDRAMをベースに、GeForce2 GTS搭載ビデオカード（64MB版）、30GBのUltra ATA／66対応HDD、17インチディスプレイなどで構成されており、OSはWindows 98 Second Editionをプリインストールして、価格は36万8,800円となっている。2000年4月に発売された、Pentium III 1GHz搭載機の価格は45万円だったので、当時と比べると若干購入しやすい価格に下がっているようだ。

製品については、同社のホームページ（http://www.dell.com/jp/）上で注文できるが、当然ながら各パーツの仕様やスペックを変更することができるため、メモリーやHDDの容量は自由に増やせる。ただし、ビデオカードやサウンドカード（Sound Blaster Live!）は変更できなくなっている。

64MBのDDR SDRAMとGeForce2 GTSを搭載したビデオカードを採用しているため、ゲーム用途で理想のスペックとなっている。できれば19インチ以上のディスプレイを組み合わせて、高解像度の設定でゲームを楽しみたい

MASCHINEN KRIEGER
Act 16

1
6
To be continued

MASCHINEN KRIEGER: THE GAME PROJECT

第12回 無人兵器の行動を制御するAIの設計方法

今回は、マシーネンクリーガー(通称、MaK)での戦闘シーンに欠かせない、無人兵器に注目してみよう。MaKには、ドールハウスに代表されるリモートコントロール(と推測されている)タイプと、クレーテやノイ・スポッターなどの自立した作戦行動が可能なAI搭載タイプの、2種類の無人兵器が存在する。ここでは、この無人兵器のAIの設計について解説していこう。

無人兵器のAIを設定する方法

ゲームデザインの開始当初、プレイヤーが無人兵器のAIを設計する方法として、パラメータによる調整、グラフィカルなプログラミング、テキストでスクリプトを書くという、3種類のパターンを考えていた。しかし、パラメータによる調節は設定が楽な反面、兵器ごとの特徴を出しづらい。一方、プログラムを操作する手法はアルゴリズムの優劣の影響が大きく、ゲームバランスを崩しやすいのだ。そこで、以下のような方式を検討してみた。

AIによる自立行動が可能な兵器は、コマンドユニットというものを装備している。コマンドユニットとは、索敵、哨戒、突撃などの各任務用に設計されたカートリッジのようなもので、ブロックと呼ばれるものを組み合わせて作る("電子ブロック"のような感じと言えば分かる方もいるだろうか?)。それぞれのブロックはセンシング、攻撃、通信、隠密行動、状況判断などの機能を持っており、それらの組み合わせで各コマンドユニットに特徴を与えることができる。無人兵器には、機体ごとに異なった数のスロット(コマンドユニットを装備する場所)がいくつか備えられており、それぞれのスロットにコマンドユニットを"ガシャン"とはめ込んで、準備を整えるというわけだ。

機体の整備、塗装などを行う準備段階で、プレイヤーは自軍の無人兵器のコマンドユニットの組み合わせを変更することができる。ただし、キャンペーンが進んで多数の無人兵器が配備されている部隊などでは、所属部隊が持つ整備ポイント(本誌2000年2月号参照)の範囲内でしか変更できない点に注意してほしい。

コマンドユニットでゲームを演出する

ゲームが始まり、作戦行動に入った無人兵器は、搭載したいくつかのコマンドユニットを切り替える指令だけを受け取るようにする。途中で細かい指示を出すことができるというのはプレイが複雑になるだけであり、なるべく避けたいというのがその理由だ。用意周到なプレイヤーであれば、コマンドユニットの切り替えだけで2機のノイ・スポッターと5機のクレーテを操り、傭兵軍の1個小隊を相手にすることができるかもしれない。

装備できるコマンドユニットの数の違いを利用して、クレーテは二つ、ノイ・スポッターは四つまでなどの制限を設け、各機体の特徴を演出することもできる。また、最新型のコマンドユニットを装備すればより賢くなるというのも魅力的なアイデアだ。これらを表現するために、コマンドユニットは大変高価だという設定を加えてみてはどうだろうか。予算がないからノイ・スポッターに二つしかコマンドユニットを搭載できないとか、最新式のコマンドユニットが足りないから旧式のコマンドユニットを搭載したクレーテがたくさんある、などのシチュエーションも興味深い。

無人兵器の弱点として、コマンドユニットの切り替えやAI処理などに少しの動作時間を設けておくことも考えている。予定どおりの行動の最中は強力な無人兵器も、いったん予想外の事態になると対応が遅れるといった要素があれば、よりプレイヤーの腕前が問われることになるだろう。また、新しいブロックを作ったり、ブロック内部のプログラムを直接変更する手段についても考えているが、ゲームバランスを崩さないように配慮しなければならない。この点については、また別の機会に解説したいと思う。

索敵を目的としたコマンドユニットに攻撃ブロックを追加しているところ。このように、コマンドユニットはブロックを追加したり、ブロックの優先度を入れ替えたりして調整する。左側に配置されているブロックほど優先度が高いので、この例では防御よりも敵の排除を優先するようになる

各ブロックの機能

コマンドユニットを構成するブロックの種類として、以下のようなものを考えていみた([]内は整備時にどれか一つを選んで設定しておくパラメータ)。基本的に状況判断と行動パターン(攻撃ブロックの場合、攻撃目標の選択と、実際の射撃、砲撃などの処理)がセットになっている。

作戦行動を続けるか、離脱あるいは撤退するかを判定する、最も基本的なブロック。敵を発見した場合の行動[排除/情報送信/離脱/情報収集のみ]、敵に発見された場合の行動[排除/情報送信/離脱/情報収集のみ]などを処理する機能を持っている。

索敵に使うセンサーの切り替え、情報収集などを行う。光学センサー[常時ON/ほかのセンサーが敵をとらえた時のみON/特殊な条件でON]、バイオバイタルリサーチ[常時ON/ほかのセンサーが敵をとらえた時のみON/特殊な条件でON]、アクティブセンサー[常時ON/ほかのセンサーが敵をとらえた時のみON/特殊な条件でON]、パッシブセンサー[常時ON/ほかのセンサーが敵をとらえた時のみON/特殊な条件でON]などを備える。

通信そのものを行ったり、通信を行って良いかどうかを判定(被発見率が高くなるため)したりするブロック。

複数の目標を攻撃する手順[破壊するまで攻撃する/行動不能まで攻撃する]などを選択する。自爆も攻撃の一種と考えて良いだろう。

移動に関する判断[目標に向かって突撃/目標をう回/ルート探索/エリア探索]を行う機能を持つブロック。

募集要項

「私ならMaKをこんなゲームにしてみたい」「こういうゲームシステムにしてほしい」など、何でも自由なご意見を、電子メール(mak@play-online.com)か読者はがきでお寄せください。また、このプロジェクト用に設置した掲示板もご利用ください。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。

MaK The Game Project掲示板
(http://www.kkuda.co.jp/netgame/bbs/minibbs.cgi)

本誌連載のMaKバンドデシネについて詳しく知りたい方は、MaK B.D.マニュアル(http://www.ceres.dti.ne.jp/~y-okuda/BD/index.html)をご参照ください

エンターテインメント性の高い低価格タイピング練習ソフト

文 杉山淳

以前はショップの片隅に並んでいたタイピング練習ソフトが、最近ではブームとなっている。低価格のものが人気を集めており、ソフトメーカー各社は差別化を図るためにエンターテインメント性を高め、ゲームライクな作品を送り出しているのだ。今回は低価格が売りの3本のタイピング練習ソフトを紹介しよう。

難易度の低いビギナー向けソフト ヨムレス・キーボード

楽しみながらパソコンの操作を覚えようという意図で企画された“ヨムレス”シリーズのタイピング練習ソフトである。“小学生からおばあちゃんまで”というキャッチフレーズにもあるように、難易度は低く、画面上の文字は大きめのものが使用されている。めんどうなインストール作業が要らない点も初心者にとってはうれしいシステムだ。

練習メニューは月曜日から土曜日までの時間割形式となっている。月曜日にはキーボードの使い方とホームポジション、火曜日にはローマ字入力、水曜日にはひらがな／カタカナ入力といった項目が用意されている。パソコンに慣れた人はかなりのんびりした内容だと思うかもしれない。もちろん、1日ですべての時間割をこなすことも可能だが、このように1日の練習量の目安を提案することで、初心者が焦らずにじっくり取り組めるように配慮されているのだ。

また、土曜日の“まとめのテスト”では、長文の正確な入力を試される。この長文入力モードは、すべての文章を入力した後で間違った場所を指摘してくれるというものだ。キーボードの操作に慣れた人でもタイプミスのくせを発見できるので、誤字脱字が多い人は試してみよう。

曜日ごとに異なるゲームで練習できる。キャラクターの動きを楽しむには、入力時になるべくキーボードを見ないようにしたい

アニメーションと声で丁寧に操作方法を解説してくれる。自己流で操作を覚えた人もおさらいしてみよう

Information
発売元　：エヌ・アイ・シー
問い合わせ先：エヌ・アイ・シー
03-5292-0621
価格　：2,980円
発売時期：発売中
http://www.nic-i.com/

©2000 N.I.C. Ltd.,

VTR機能で擬似対戦が楽しめる PostPet TypeLand 打モモ

アニメなどのキャラクターを採用したタイピング練習ソフトは数多く発売されている。このソフトもそれに似た趣向で、So-netが提供する電子メールソフト「ポストペット」のキャラクターの運動会を題材にしている。

まず、ホームポジションなどの基本操作は“おべんと作り”というモードで覚えることができる。速く正確にタイピングすることでおかずを作るという仕組みで、上達するとカロリーの高い弁当が出来上がる。また、インターネットを通じて、完成した弁当のカロリーを競い合う“面白おべんとコンテスト”なども開催される予定だ。

さらに、運動会では、“玉入れ”“なわとび”“つな引き”“おゆうぎ”“障害物リレー”といったモードでタイピングの練習ができる。自分が練習した様子を保存／再生するVTR機能が付いているので、これによって、あたかもライバル選手と対戦しているかのように練習することもできるのだ。また、データをメールで送信して競技成績を競い合う“ネットワーク大会”も実施されるという。

そのほかにもユニークな練習モードとして、“タイプ段位認定試験”“電卓早打ち計算試験”などがある。欲を言えば、上達度に応じてインターネット経由で“オリジナルおやつ”がもらえるなど、ポストペット本体との連携機能が欲しかったが、ポストペットファンに歓迎されるのは間違いない。

ハイスコアを出した時のVTRが同時に表示されると、実際にだれかと対戦しているかのような気分にさせられる

Information
発売元　：デジキューブ
問い合わせ先：デジキューブサポートセンター
03-5342-1853
価格　：3,980円
発売時期：2000年10月10日
http://www.uchimomo.com

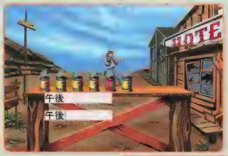
©2000 DigiCube
PostPet™ ©1996-2000 Sony Communication Network Corporation

インターネット上で得点を競う 特打 対決！ネットランキング

アメリカ西部の開拓時代の酒場を舞台に、早撃ちガンマンの戦いを模したユニークな設定で練習できるソフトである。「特打」は、エンターテインメント性の高いタイピング練習ソフトブームの火つけ役となったソフトで、現在までにシリーズ合計で100万本以上の売り上げを記録している。このソフトは、インターネットランキング機能（ホームページに自分のスコアを登録することでランキングを競い合う）を搭載した「e特打」のコンビニエンスストア限定発売版である。

酒場を再現したメインメニューからは、基本操作が覚えられる部屋に入れるほか、“缶早撃ち対決”“一騎討ち対決”“おまけゲーム「シンディと歌おう」”といったモードを選択することができる。缶早撃ち対決は、素早いキー入力でライバルより多くの缶を倒すことを競うゲーム。一騎討ち対決は、相手よりも先にキーワードをタイプして相手を倒すというゲームである。文字を入力してEnterキーで確定する時、“バキューン”という銃声が気持ち良く聞こえるのが面白い。シンディと歌おうは、マドンナの歌に合わせて歌詞を入力していくゲームだ。今回紹介する中では最もゲーム性が高いが、練習に最適なキーワードが吟味されているので、攻略していけば、よりタイピングが速く、正確になるだろう。

酒場のマドンナとタイピングでデュエット。歌声に入力が追いつかない時は彼女がへそを曲げてしまう



缶早撃ち対決の画面。銃声と空き缶が飛ぶ音が気持ちいいのだ

Information
発売元　：ソースネクスト
問い合わせ先：デジキューブ
03-3444-5481
価格　：2,980円
発売時期：発売中
http://www.sourcenext.co.jp/

©2000 SOURCENEXT CORPORATION

VIRTUAL FLIGHT

ポイントを押さえた着艦技術マスターガイド

任務を終えて帰還した艦載機は、直接空母の甲板に向かうわけではない。いったん空母のわきを通過して、空母の周りをぐるりと回ってから着艦コースへと入るようにしている。一周する間に着艦に必要な手続きを済ませて、安全を確認するためである。ただし、機体が著しく損傷していたり、残りの燃料が極端に少ない場合などの緊急事態では、例外的に直接進入するコースを取ることもある。ここでは「F/A-18E スーパーホーネット」を例に、着艦時の手順を8段階に分けて、各段階でするべき操作や気を付けるべきポイントを解説する。

1 空母を左手に見て通過する。ここまでは巡航速度で来ても構わないが、空母のわきを通り過ぎるまでに、エアブレーキなどを使ってじゅうぶんに減速すること。空母の甲板に張ってあるワイヤーに引っ掛けて、機体を静止させるためのアレスティングフックは、ここで下ろしておく。

2 空母から2~3km程離れたら、エアブレーキを開いてからゆっくりと左旋回に入り、ダウンウインドレグへと向かう。

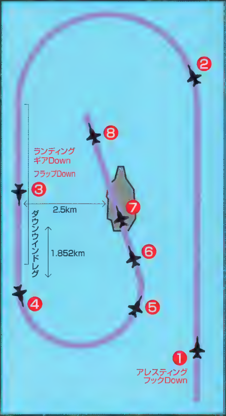
3 空母から2.5kmの距離で、空母の進行方向と平行なダウンウインドレグと呼ばれる区間を飛行する。しっかりとダウンウインドレグに自機を乗せておけば、この後の甲板へのアプローチが楽になる。ここでランディングギアとフラップを下ろし、着艦体勢を整えておく。

4 空母とすれ違ってから1海里(1.852km)の地点で、バンク角30度の左180度ターンに入る。③の時点で空母との距離が2.5kmになっていれば、この180度ターンの後に、きれいにアプローチラインに乗っているはずである。

5 ファイナルと呼ばれるアプローチの最終地点。着艦時に使用する甲板は、空母の進行方向に対して左斜めに配置されている。そのため、着艦甲板の延長線上である空母後方少し右からアプローチを始める。また、空母が前進していると、着艦用の甲板が自機から見てだんだんと右にずれていくことになるので注意が必要だ。ここで大幅なずれがあれば、あきらめてもう一度アプローチをやり直すのが賢明である。問題が無ければ着艦の許可を求める。

6 着艦の許可が下りたら、水平方向より約8度機首を上げた姿勢を保ちつつ、スロットルを調節して適正な着艦コースに乗せる。

7 空母の後端を通過した直後に、スロットルをフルミリタリー(アフターバーナーを使わない状態でのフルスロットル)まで上げて、機首上げ姿勢のまま後輪を甲板にたたきつけるようにして接地する。空母のアレスティングワイヤーは強力で、速度150ノットで突っ込んでくるフルミリタリー状態の艦載機を受け止めて停止させるだけのキャパシティーがあるので心配は無用だ。



	速度	高度
1	800ft	350~400kt
2	600ft	200~250kt
3	600ft	200~230kt
4	600ft	200kt
5	350ft	150kt
6	200ft	130kt
7	甲板の高度より約15ft上	130kt

8 もし機体が停止しなかったら、そのまま着艦甲板を滑走して再度発艦、③に戻ってやり直すこととなる。⑥の時点でミスを犯して、着艦士官に「Wave off! Wave off!」と叫ばれたときも同じである。速やかに着艦をキャンセルし、アプローチからやり直すことだ。無理に着艦しようとして、空母の甲板上でクラッシュするのだけは避けたい。

注:ft=feet(フィート)の略(1feet=0.3048m) kt=knot(ノット)の略(1knot=1.852km/h)

CONTROL

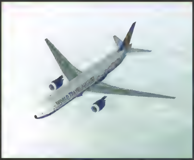
今回は、艦載機が空母へ着艦するときの手順を詳細に解説している。手動での着艦をあきらめていた人は、これを参考にもう一度チャレンジしてほしい。また、「Flight Simulator 2000」を使った世界一周旅行の4回目(最終回)として、アメリカ西海岸を経由して日本へ帰還するフライトを紹介する。
文/Warren大尉(p.124)、Fuji教官(p.125)

予算ゼロで楽しめる世界旅行 ～世界一周を達成して日本へ帰還～ Flight Simulator 2000で夢のフライトプランを立てる

▶▶▶ Vol.9 ロンドンからサンフランシスコへのフライト

日付	2000年9月22日
出発時間	1:00PM
出発空港	ヒースロー空港"Heathrow"
到着空港	サンフランシスコ国際空港"San Francisco Int'l"
機体	Boeing 777-300 (FS2000に標準で収録)
搭載燃料	45200ガロン (100%の燃料)

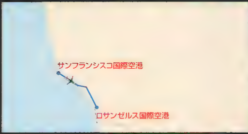
前回の、ロンドンでの観光に利用したヒースロー空港から、アメリカ西海岸のサンフランシスコ国際空港に向かう。使用する機体は、長距離飛行に適したBoeing 777-300。飛行する距離が長いことを考慮して、燃料は100%の状態からのフライトとした。燃料を多く積んでいる分機体が重いので、滑走時にじゅうぶん速度を上げることを心掛けて、失速しないように丁寧に離陸する必要がある。巡航高度まで上昇したら、オートパイロットを活用してコースに乗せよう。約12時間という非常に長いフライトだ。



アメリカ大陸上空を巡航するBoeing 777-300。ロンドンからサンフランシスコまでのフライトは10,000kmを超える長距離飛行になるので、無駄に燃料を消費しないように注意する必要がある

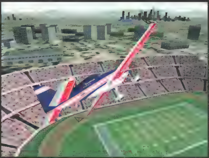
▶▶▶ Vol.10 ロサンゼルス市街を観光飛行

日付	2000年9月25日
出発時間	6:30AM
出発空港	サンフランシスコ国際空港"San Francisco Int'l"
到着空港	ロサンゼルス国際空港"Los Angeles Int'l"
機体	Learjet 45(FS2000に標準で収録)
搭載燃料	715ガロン (80%の燃料)



西海岸の景色を楽しむため、Learjet 45を使ってサンフランシスコからロサンゼルスへ移動する。出発時間を早朝の午前6時30分に設定して、薄明るい空を飛行しながら景色を楽しむフライトにした。ロサンゼルス到着後はExtra 300Sに乗り換えて、街周辺を観光飛行しよう。

小回りの利く競技用の機体Extra 300Sを使って、ロサンゼルス市街を観光飛行



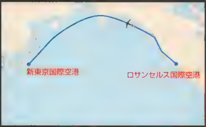
ロサンゼルス・ドジャースの本拠地であるドジャー・スタジアム上空を飛行中

▶▶▶ Vol.11 新東京国際空港(成田空港)へ帰還

日付	2000年9月26日
出発時間	2:00AM
出発空港	ロサンゼルス国際空港 "Los Angeles Int'l"
到着空港	新東京国際空港 "New Tokyo Int'l (Narita)"
機体	Boeing 777-300 (FS2000に標準で収録)
搭載燃料	45200ガロン (100%の燃料)

ロサンゼルスから新東京国際空港(成田空港)へ、Boeing 777-300を使って帰還する。日本時間で午前5時30分に新東京国際空港(成田空港)へ到達した。周りの景色に見る時間の流れ(月や太陽の動き)は、時差の影響で非常にゆっくりとしたものだった。

低速機を使って、アラスカ方面から千島列島を経て北海道へ到達したかったのだが、空港が少なく燃料の補給ができないためあえなく断念した。ハワイ諸島で給油して、オーストラリア方面を観光しながら帰還するコースもあるので、興味のある方はぜひ挑戦してほしい。



3Dシューティング 定点観測

DEATHMATCH

UNREALエンジンを生かした リアルなカウンターテロ戦が楽しめる STRIKE FORCE

「HALF-LIFE」用MODとして高い人気を誇る「COUNTER-STRIKE」。このUNREAL TOURNAMENT版ともいえる「STRIKE FORCE」がリリースされた。ゲームエンジンは高い完成度を持っているため、当然ながらグラフィックについてはCOUNTER-STRIKEを大きく上回る。特に銃のモデリングが美しく、過去にリリースされたすべての3Dシューティングの中で最高の出来である。

文／Ume_N

Team Deathmatchを含めて六つのゲームタイプが用意される

「STRIKE FORCE」(以下、SF)は、「ACTION QUAKE」や「COUNTER-STRIKE」と同様に、1発の銃弾が相手に重いダメージを与えるリアル指向のMODだ。架空の未来社会を舞台にした「UNREAL TOURNAMENT」(以下、UT)とは異なり、時代設定は現代で、登場する武器はすべて実銃となっている。記事作成に使ったVer.1.27(ベータ版)ではTeam Deathmatchのみが実装されていたが、そのほかDeathmatch、Hostage Rescue、Escape、Assault、Jail Breakなど、計六つのゲームタイプがメニューに用意されている。これらは、MODのバージョンアップによって順次追加される見込みだ。

SFをインストールするには、当然ながらUT本体が必要だが、そのほかにパッチ(Ver.413以降)を当てておく必要がある。2000年8月現在、英語版用のパッチはVer.425、日本語版用パッチはVer.420が最新となるが、日本語版でプレイする場合は、注意が必要となる。日本語版にSFを組み込むと、メニュー表記が文字化けしてしまうため、日本語版パッケージに同梱されている英語版をインストールした後に、SFをインストールするようにしてほしい。

SFが起動したらまず、好みのキーバインドを設定しよう。このMODをプレイする上で重要なキーは、Inventory(武器選択)、Secondary Weapon(予備の武器に変更)、Switch Mode(Rate of Fire:連射速度の変更)、Reload(マガジン補給)の四つで、これらを設定しておけばプレイには支障がない。Show Voice Menuのキーを使えば、仲間に対して音声でメッセージ(攻撃指示、応援要請)が伝えられるので、チーム戦が盛り上がることだろう。SFは、UTと同様にBotを使った対戦もサポートしているため、まずはオフラインでゲームに慣れておこう。メニューからStart Simulationを選べば、Botを相手にチーム戦が楽しめる。

MODの本体には、Team Deathmatch用マップが三つ収録されているが、別途配布されているSTRIKE FORCE MAP PACK(約58MB)を組み込めば、さらに10個のマップデータが追加される。マップは2〜16人による対戦に最適な広さでデザインされており、巨大なビル群の中でのスナイパー戦、広大な砂漠での野戦、地下道内での暗やみ戦などシチュエーションはさまざまだ。

ゲーム開始直後は、武器の選択メニューが表示され、その中から好きな武器を二つ選ぶことができる。Team Deathmatchの場合、Strike ForceとTerroristsの2チームに分かれて戦うが、選択できる武器はチームによって若干異なる。具体的な武器名については次ページで詳しく紹介するが、アサルトライフル、サブマシンガン、スナイパーライフル、ハンドガンなど、チームごとに6種類の武器が用意されている。武器はプレイ中にも変更可能で、マップ中にある緑色のInventory Station(武器ケース)に近づいて、Inventoryキーを押せば、武器の変更と弾薬(マガジン)の補給が行える。ただし、マガジンは最大14個持ち歩けるため、プレイ中に補給する必要はないだろう。

仲間と協力して戦うのがSFの醍醐味だ。Voice Menuを使えば、「Cover me」「Mission completed」といったメッセージを音声で伝えられる

Ver.1.27では1種類のモデルしか収録されていないが、スキンについてはチームごとに8人分、計16種類用意されている

一面雪で覆われたマップ。中央に川があるが、転落するとダメージを受けるので水中戦は避けたい。ジャンプすれば山に登ることも可能だが、上から飛び降りると即死してしまうので、地上で戦うのがよいだろう

戦艦の上で戦うマップ。艦内は狭い通路が多く、扉の向こう側に敵が潜んでいる可能性があるので、慎重に行動したい。海に落ちた場合、戦艦のわきにある階段を使って艦内に戻ることができる

最終ステージでの激烈な戦いをダイジェストで一挙に攻略

ダイジェスト攻略① アルカトラズ刑務所

刑務所から脱出するためには、爆弾を作る必要があるので、四つの材料を集めよう。入れ物となるガラス瓶は、スタートしたエリアの通風口内にある。石炭のある場所は、シャワールームの入り口近くだ。ここへは、一度中央広場に出なくてはたどり着けない。硝石は、がれきを破壊して水路に入り、別の建物の前に出た後、その建物の中に入っていけば、すぐに見つかるはず。目印はインビジブルオーブだ。最後の硫黄は、硝石があった場所の奥にある塔の最上階にある。ここでは、留め具を撃って梯子を出すなど、多彩な仕掛けが用意されている。

塔の最上階で硫黄を取ったら、中央の扉から中に入り、下へ移動しよう。最下層で貯水施設へ落ちたら、バルブを1番→3番→1段上の番号のないバルブ→2番→4番という順に回し、閉ざされた通路を開く。この通路を進んで中央広場に戻り、囚人たちを倒したら、爆弾を使って壁の外へ。渓谷を抜けて一本道をどんどん下り、入り江まで移動しながら敵を倒そう。敵の排除が終わったら、スタート地点に戻り、サイドキックたちに止まるように命令する。そして、画面Aの穴に入って水の中へ。水中を進みつつ、水没しかかった建造物内のアイテムを入手して、入り江の閉ざされた扉を開けよう。最後にサイドキックたちを連れてボートの場所まで行けば、島を脱出できる。

ガラス瓶は、始まってすぐの場所に置いてある。[illegible]

[illegible]

ダイジェスト攻略② ギャングのビル〜ミシマラボ

スタートしたらビルの下にある箱を壊そう。すると爆風で地面に穴が開く。ミキコと共に穴の中を進み、通風口からビル内部に入る。アイテムを探索したら、エレベーターの梯子で上の階へ。8階に着いたら、今度はエレベーターの梯子を下りて、止まっているエレベーターの天井へ進入。そこから外に出てシャトル（電車）に乗り、ミシマ・ラボへ向かおう。

この噴水の中にGキーが隠されている。HPが増加するアイテムもあるので、必ず取るようにしたい

実験用猿の檻の中に、次のエリアへの道がある。内側に隠されたこのボタンで檻を開け、中にいるすべて[illegible]

ミシマ・ラボに入って精鋭部隊を倒し、奥へと進むと噴水が見えてくる。この噴水にあるグリーンコントロールキー（以下、Gキー）を使えば、閉ざされた扉を通過できる。先へ進むと左右にリフトがある部屋に着く。スイッチを操作し、まずは左のリフトに乗って、着いた部屋でブルーコントロールキー（以下、Bキー）を入手。いったん元の部屋に戻り、今度は右のリフトに乗ろう。着いた部屋でBキーを使い、奥に進むと射撃場がある。ここで標的を撃つと、ガラス戸が開き、Gキーが再度入手できる。

リフトで元の部屋に戻り、警備室のスイッチを操作して、今度は警備室の真下にあるリフトに乗ろう。移動後にGキーを使用すると、奥の倉庫に入れる。倉庫内のエレベーターで上の階に向かい、床の通風口を進むと、兵士たちの休息所に着く。ここでは、中央の士官室でイエローコントロールキー（以下、Yキー）を入手できる。入手したら、最初にGキーを使ったポイントまで戻り、Yキーを使って奥へと進む。後は先ほどと同じ要領でリフトを使い、GキーとBキーを再び入手して、発電施設に侵入。発電機を2台破壊したら、元の部屋に戻ろう。

電子ロックが解除された警備室内に入り、中央のリフトを起動する。このリフトでの移動中に、実験用の猿が襲い掛かってくるため、通風口から抜け出そう。すると研究所にたどり着くので、中央の格子を開けて下に移動する。画面Bのように、裏側に隠されたスイッチを押して、猿の檻を開けよう。2番の檻の通気口から上に抜けて、その奥のエビハラ博士に会えば、ステージクリアとなる。

ダイジェスト攻略③ ミシマの隠れ家〜最終決戦

ミシマの隠れ家の攻略には、さほど難しい点は無いので、分かりにくい場所だけ解説しよう。まずは、庭園の扉の開け方。これは、池の中の格子を壊して中に入り、亀裂が入った壁を破壊すれば、裏側に出られる。

次は、古美術品のよろい付近の檻からの脱出方法。檻の内側にとどまっていると確実に助からないので、すぐに奥の部屋へと逃げよう。配電盤を破壊したら、屋上に向かうための梯子を出すスイッチを探す。寝室の地下室にあるスイッチが最も見つけにくいので、寝室の壁をよく探そう。ミキコと最上階に到達すればクリアとなる。

その後、ミシマを追って、SEALのトレーニングセンターへ向かう。ここでは難しいなぞ解きこそ無いものの、タイミング良くジャンプして飛び越えなければならないトラップなどが設置されている。何度もチャレンジして、無事にトラップを通過できたら、セーブジェムを活用しながら先へ進んでいこう。

しばらくすると、潜水艦のある場所に到着する。ここで、いよいよミシマとの最終対決が始まる。ミシマは、大刀の踏み込み切りと、召喚した亡霊で攻撃してくる。基本的にはミシマに接近せず、潜水艦の周囲を回るように動き、強力な5番武器で攻撃し続ければとどめを刺せるはずだ。ミシマを倒すとムービーが再生され、その後、衝撃の展開が訪れる。なんと、大刀の力に魅せられてしまったミキコと戦うことになるのだ。彼女の踏み込みは鋭いが、うまく逃げながら攻撃すれば、ほとんどノーダメージで撃退できるはずだ。彼女を倒せば、ついにエンディング。各時代の人々を翻弄し続けた大刀の最期、そして時代がどのように変化したのかは、自分の目で確かめよう。

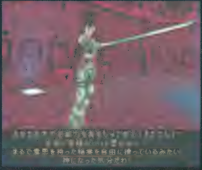
ミシマの隠れ家には分かりにくい仕掛けが多い。特に、最上階に行くための梯子探しはなかなか面倒。壁や床、柱などをよく見て、スイッチを探そう

先に進むためには、回転する床を通過する必要がある。このように、最終ステージはなぞ解きよりもアクションの要素が強くなる

ゆがんでしまった時間軸を正すべく、さまざまな時代へ旅をする異色の3Dシューティング「大刀〜DAIKATANA 日本語版」。プレイヤーを突き放すような高難易度の本作に必須となる、基本的なプレイ方針を紹介した上で、最終ステージを攻略する。

文／Yuki-Kaze

対ミシマ戦では、逃げながら攻撃するのが基本となる。この対決までは、強力な5番武器を温存しておきたいところだ



大刀を奪い、乱心するミキコ。彼女と戦うときの戦法もミシ[illegible]難なく倒すことができる

Daikatana © Ion Storm L.P. 2000. Ion Storm, Daikatana and Superfly Johnson are trademarks of Ion Storm L.P. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. Published under licence by Eidos Interactive KK 2000.All rights reserved.

Console Online

Dreamcast

将来的に、自宅とゲームセンターをつないだ対戦も計画されているといわれる、本格的リアルタイム戦略シミュレーション「ハンドレッド ソード」が登場。DC版の発売時期は未定だが、アーケード版はセガ系列のnet@対応アミューズメント施設で好評稼働中だ。

ハンドレッド ソード

発売元：セガ・エンタープライゼス　http://www.sega.co.jp
発売時期：アーケード版稼働中／DC版未定　価格：アーケード版は時間課金／DC版未定

採掘場で得た資源で、軍備を調える。採掘場の確保がゲームの焦点となるだろう

兵舎では徴兵することができる。使用できるユニットはかなり多い

リアルタイム戦略シミュレーション「ハンドレッド ソード」は、セガが提唱する新しいタイプのアミューズメントシステム“net@”対応第1弾タイトルとしてリリースされた。ゲームシステムは、「Age of Empires」に近く、味方の軍隊を指揮し、敵軍本拠地を征服することで勝利となる。シミュレーションとはいえ、戦略性よりもアクション性を重視しているので、アーケードでも気軽にプレイできるようになっている。ちなみに、1回のプレイ時間は約30分ほど。対戦は最大4人まで参戦可能で、それぞれ四つの軍隊に分かれバトルロイヤル形式で闘う。Dreamcast(以下、DC)版では、これに加え、2vs.2のチームプレイとシングルプレイ用のストーリーモードも用意される。DC版のシングルプレイのデータは、マルチプレイでも使用できるようになる予定だ。DC版に備え、アーケードで練習を積んでおくと良いかもしれない。

ゲームセンターが変わる!? セガのnet@とは？

net@とは、セガが経営する、池袋GIGO、渋谷GIGO、東京ジョイポリスの三つの施設を100Mbpsの光ファイバー回線で結んだ、ネットワーク型アミューズメントシステムだ。提供されるコンテンツは、ゲームだけではなく、音楽、カルチャー、映画、スポーツなど多岐にわたる。net@端末では、ディスプレイ上部に据え付けられたビデオカメラで、ほかの利用者とコミュニケーションを図ることも可能。新しい出会いのチャンスが潜んでいるかもしれない。net@を、ちょっとした待ち合わせや、暇つぶしなどに利用するのも大歓迎とのこと。渋谷、池袋店は、午前10時から夜の12時まで営業している。飲食物の持ち込みが自由なのもうれしい。

開発者インタビュー

向山氏　DC版ハンドレッド ソードの開発途中に、net@が対応ゲームを募集していると聞いたんです。僕らのゲームの作り方はPC上でほとんど開発を進めてから、DCに落とすという方法なんです。net@への移植も比較的早くできそうだったので、すぐさま名乗り出ました。

厚氏　われわれは「セガラリー2」のころから、PCベースでゲームを作って、いかにDCへと落とし込むかを模索してきました。その結果「MUSASHI」という、PCのプログラムをDCに書き換えるライブラリを開発しました。DCの開発機材を使わずに、手元のPCで作れるということで、かなり効率が上がりましたね。特に、ネットワーク調整に、DCの通常回線を使わずに、高速な社内LANが使えます。トライ＆エラーが繰り返せるのは大きいですよ。

向山氏　よく比較されますね(笑)。ただ、ハンドレッド ソードはドラマ性やキャラクター性を重視しています。ユニットを“戦略のための単なるこま”として扱うのではなく、感情移入してもらうためにアドベンチャーモードを用意しました。

岩出氏　キャラクターを大きな3Dモデルにデザインしたのも、アニメーションパターンが大きく見られるようにするためです。

向山氏　net@、DCともに、パッドで遊ぶことを前提に考えています。多くのリアルタイム戦略シミュレーションでは、ユニットが個別に独立していて、一度に複数のユニットを選択して動かしています。しかし、ハンドレッド ソードでは、リーダーを選択し、その部隊全体を動かすのです。ゲームは、リーダーとなるキャラクターを切り替えて進めていくようになります。

写真左から、株式会社セガ・エンタープライゼス R&D統括本部の新湯氏、向山氏、開発部の厚氏、岩出氏

PlayStation2のネットワーク構想がなかなか実現しない現在、コンソール機におけるネットワークゲームの分野ではDreamcastが独走状態に入った。今回は、海外市場やゲームセンターを巻き込んだ、セガのネットワークゲームタイトルにターゲットを絞って紹介する。 文／シュンドウ

特別編 海外Dreamcast事情

ALIEN FRONT ONLINE

発売元:セガ オブ アメリカ　http://www.sega.com
発売時期:2000年内　価格:未定

2000年内にアメリカで発売される「ALIEN FRONT ONLINE」は、同時に8人での対戦が可能な3Dシューティングだ。各ゲームセンターと自宅のDCがインターネットを介してつながり、遠く離れたプレイヤーとも対戦ができるようになるという。

このゲームは、地球に侵攻するエイリアン対人間の戦いがメインテーマ。地球軍側プレイヤー4人、エイリアン側プレイヤー4人での対決となる。地球軍は、エイブラムス戦車、M109自走砲、メルカバといった実在の兵器が使用できる。一方、エイリアンチームは、二足歩行兵器、四足歩行兵器spider、ホバークラフトというSF兵器での戦闘となる。気になるマップは、ワシントンD.C.、東京、南海の孤島が用意されている。東京では、秋葉原電気街、浅草、銀座といったなじみの深い場所が戦闘区域となるのがうれしい。日本での発売は未定だが、ぜひとも先行するアメリカ版とのネットワーク対戦を実現してほしい。

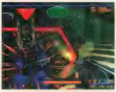
敵を倒すと、パワーアップアイテムが出現。地球軍、エイリアン軍ともに8種類用意されている

戦いの舞台となる東京。左上のマップに敵味方の情報が表示されるので、迷うことはなさそうだ

HALF-LIFE

発売元:Berkely Systems社／ジャンル:3Dシューティング
ネットワークサポート:なし

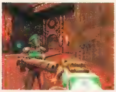
PC版で大人気だったHALF-LIFEがDCに移植される。ポリゴン数は大幅に増加し、PC版をプレイしまくった人もショックを受けるほどの、高いレベルのビジュアルを実現している。銃器の設定も細かく調整され、ガンマニアも納得の出来となるだろう。また、DC版の特典として、PC版のアドオンであるオポージングフォースと、警備員バーニーを主役としたDC版オリジナルミッションが収録される。



Outtrigger

発売元:セガ オブ アメリカ／ジャンル:3Dシューティング
ネットワークサポート:あり

3Dシューティングの本場、アメリカで高い評価を受ける本作。国内の各ゲームセンターでプレイされた人も多いのではないだろうか。前号でもお伝えしたとおり、アメリカでは専用サーバーを用意。快適な対戦環境の準備が進められている。操作はマウス+キーボードに対応。装備武器／性能ともに違う4人のキャラクターを選択することができる。



QUAKE Ⅲ ARENA

発売元:セガ オブ アメリカ／ジャンル:3Dシューティング
ネットワークサポート:あり

本誌のQUAKEプレイヤーにとって、いちばんの心配は、やはり操作系だろう。残念ながら、DCのパッドでは操作がしづらいという意見が多い。だが、専用マウスとキーボードに対応しているため、パソコンと同じ操作環境でプレイできるはずである。また、スクリーンショットを見る限り、グラフィックの質に関してはPC版に引けを取らない出来だといえる。

ネットワークゲームがめじろ押し！ 海外発売予定DCタイトル

国内ではまだまだ発展途上だが、海外版DCにはネットワーク対応タイトルが多数予定されている。主にパソコンで人気を博したタイトルがメインになっており、高価なマシンをそろえずとも気軽にネットワークゲームが楽しめるのだ。海外発売が決定しているタイトルなら、日本語版DCへの移植は容易だろう。国内での発売に期待が高まる。

タイトル	ジャンル	発売元
BALDUR'S GATE	RPG	セガ オブ アメリカ
4×4 EVOLUTION	レーシング	Gathering of Developers社
Age of Empires Ⅱ DC	シミュレーション	コナミ
BANG! GUNSHIP ELITE	スペースコンバットシミュレーション	Red Storm Entertainment社
BLACK & WHITE	シミュレーション	セガ オブ アメリカ
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	アクション	Fox Interactive社
MESSIAH	アクション	Interplay社
SOLDIER OF FORTUNE	アクション	Crave Entertainment社
StarLancer	スペースコンバットシミュレーション	Crave Entertainment社
SYSTEM SHOCK 2	アクションRPG	Vatical Entertainment社

PRESENT 読者プレゼント

1 GeForce2 GTS ほか ゲーム大会で入手した豪華賞品

アイドス・インタラクティブ（株）

8月4日に開催された「シドニー2000」ゲーム大会で、準優勝したプレイオンライン編集部。その時に頂いた豪華賞品を読者の皆さまにプレゼント。エルザジャパンのGLADIAC GeForce2 GTS（1A）を1名、大刀Tシャツ（1B）を5名、「トゥームレイダー」のマウスパッド（1C）を2名、レブナントのTシャツ（1D）を2名に。

1A

1B

1C

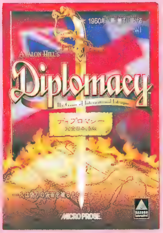
2 マイピックの新製品3タイトル

（株）マイピック

特集1で紹介した本格派レーシングゲーム「GRAND PRIX 3」（2A）のほか、「GRAND PRIX WORLD」（2B）、「DIPLOMACY」（2C）を各5名に。

2A

2B

2C


3 20世紀フォックス映画会社

実写版映画『X-メン』の公開を記念して、映画版ロゴが入ったクールなキャップを3名に。

4 （株）コーエー

今月号の特集1で紹介している期待の国産オンラインRPG「アプサラス」を3名に。

5

海外取材で入手してきたグッズ類を放出。「SUBMARINE TITANS」のTシャツ（5A）、「DESCIPLES」のTシャツ（5B）を各1名、D&DのTシャツ（5C）を4名に。「HEAVY METAL: F.A.K.K.2」のフィギュア2体セット（5D）を1名に。

5C

5D

6 マイクロソフト（株）

ノートパソコンからモバイルまですっきり収まる大型バッグを1名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方は、アンケート・資料[illegible]ください。[illegible]2000年10月24日（[illegible]）です。なお、[illegible]は発送をもって代えさせていただきます。

Computer Parts & Games Plus

OVER TOP

日本全国通販OK!!

Network GAME Server Start!!

第一弾は Half-Life公式MOD Counter Strike

詳しくは www.messe-sanoh.co.jp/overtopを ご覧下さい。

今月の注目ソフト

Rainbow Six: Covert Ops

9月29日発売予定

毎回ヒットを記録するシリーズの最新作。今回は今までとは異なり、プレイヤーのトレーニングをゲームプレイの中心とした内容に。単体でプレイできるローグスピアのミッションが入ってます。

AGE OF EMPIRE II THE CONQUERORS EXPANSION

完全日本語版 9月22日発売予定

昨年大ヒットを記録したマイクロソフトの戦略シミュレーションゲームの追加キット。新しく文明やユニットの追加に加え、スリリングなキャンペーンが楽しめます。

注）このゲームを遊ぶ為には「AGE OF EMPIRE II」の製品番が必要です。

今売れてます

GRAND PRIX 3

(英語・日本語マニュアル付版)

PCでのF1ゲームの老舗グランプリシリーズ第3弾!!

¥6,981

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

(完全日本語版)

大ヒット作「シヴィライゼーション」の作者が送る戦略シュミレーションゲームが、数多いユーザーの期待に答えて完全日本語版で登場!!

¥7,200

Diablo II

(英語・日本語マニュアル付版)

全世界で1…本以上のセールスを…達成! Win版、Mac版それぞれ

¥6,980

蒼きウルII(J)	¥4,980
ウルティマオンライン・ルネッサンス(マ)	¥2,980
カーマゲドンTDR2000(マ)	¥6,800
コードネームイーグル～双頭の鷲～(マ)	¥6,200
SHOGUN:TOTAL AIR WAR(J)	¥6,600
ICEWIND DALE(マ)	¥7,800
CLOSE COMBATⅣ:BATTLE OF BULGE(J)	¥6,981
ドライバー(マ)	¥4,800
KISS PSYCHO CIRCUS(マ)	¥6,800
Ys II Eternal CD-ROM or DVD(J)	各¥7,400
F/A-18E スーパーホーネット(J)	¥6,600
EVERQUEST(マ)	¥4,980

◎◎BEST SELLER GAMES◎◎

MICROSOFT CombatFlight Simulator

(完全日本語版)

¥7,800

RAlly Masters

(英語/日本語マニュアル付版)

¥6,981

F1 2000(J)	¥6,400
Need For Speed: PORCHE Unleashed	¥6,200
SEGA RALLY2	¥6,000
Mobile 1 Rally	¥6,600
GP 500	¥6,200
R6:ローグスピア	¥7,200
ローグスピア・アドオン	¥4,800
SOLDIER Furtune	¥6,600
QUAKE 3	¥5,980
シムピープル	¥6,972
ウルティマ9	¥6,972
ウルティマ・コレクション	¥6,972
NOX	¥6,972
TACIYON	¥7,200
Messiahメサイア	¥6,800
SWAT3	¥6,800
Half-LIFEミレニアム	¥7,200
H-L:アドオン	¥4,800
大刀(J)	¥7,200

上記に無いタイトルは、お電話又はメールにてお気軽にお問合せください。

国内タイトル新作発売予定

9/21	SHOGUN:TOTAL WAR(J)	¥6,400
9/22	ICEWIND DALE(マ)	¥7,800
9/22	F1 World Grand Prix(J)	¥7,200
9/22	AGE OF EMPIRE II :THE CONQUERORS EXPANSION(J)	¥5,800
9/29	スピリット オブ スピード(J)	¥5,800
9/29	RainbowSix コバートオプス(マ)	¥7,200
9/下	アブサラス(J)	¥7,200
10/27	トラフィック・ジャイアント	¥未定
10/27	エアポートタイクーン	¥未定
10/下	ヘビーメタル.FAKK2(マ)	¥未定
10/下	サドンストライク(J)	¥7,200
10/下	QUAKE 3 拡張キット(マ)	¥3,981
10/下	DEVIL INSIDE(J)	¥未定
10/下	BANG!(マ)	¥未定
10/下	ルーン(マ)	¥未定
10/下	ソフト2	¥未定

《発売日/価格は予定ですので変更する場合があります。》

輸入タイトル入荷予定

4x4 EVOLUTION	(GATHERING OF DEVELOPERS)
Rainbow Six:Covert Ops Essentials	(REDSTORM)
Starship Troopers	(MICROPROSE)
Star Trek Voyager-Elite Force	(ACTIVISION)
Midtown Madness 2	(MICROSOFT)
Metal Gear Solid	(MICROSOFT)
SUPERBIKE 2001 PC	(EA)
SACRIFICE	(INTERPLAY)
Command & Conquer:Red Alert 2	(WESTWOOD STUDIOS)
Combat Flight Simulator 2.WWII Pacific Theater	(MICROSOFT)
	(MINDSCAPE/SSI)
HAPPOON 4 PC	
GIANTS:CITIZEN KABUTO PC	(INTERPLAY)
Trbes 2	(SIERRA)

《上記のタイトルは今後の入荷予定タイトルです。入荷日・販売価格は決まっておりません。》

Game Pad

[MICROSOFT]

SideWinder

PnP Game Pad	¥3,191
Game Pad Pro	¥4,972
Freestyle Pro	¥7,982
Dual Strike	¥6,972

[LOGICOOL]

Wingman GamePAD EXTREME	¥7,972

[GRAVIS]

Xterminator	¥6,800

[ノーブランド]

CS-510U (USB/8ボタン)	¥953
JP-UD1 (USB/12ボタン/Feedback)	¥3,381
Silver Shutle (キーボード・エミレーション)	¥,3800

Wheel Controller

[MICROSOFT]

SideWinder

FORCE Feedback Wheel	¥18,800
Precision Wheel	¥9,980

[LOGICOOL]

Wingman Formula Force Wheel	¥18,800

[Guillemot]

FORCE FEEDBACK RACING WHEEL	¥18,800
RACING WHEEL	¥5,800

[ノーブランド]

アナログ・ホイール・コントローラー	¥6,800

FLIGHT Controller

[MICROSOFT]

SideWinder

FORCE FeedbackPro	¥16,800
Precision Pro	¥8,400

[LOGICOOL]

Wingman EXTREME 3D DIGITAL	¥7,972
Attack	¥3,972

[CH Product]

F-16 Combat Stick(USB)	¥9,000
Flight Sim 操縦桿PC	¥12,800
Pro Throttle	¥13,800
Pro Pedal	¥10,800
Pro Pedal(USB)	¥13,800

[SAITEK]JOYSTICK&GAME PAD

ACTION PAD & MOUSE GM2	¥6800
CYBORG 3D Control PAD USB	¥3,981
CYBORG 3D JOYSTICK	¥6,400
CYBORG 2000 JOYSTICK	¥3,800
ST110 Dynamic Joystick	¥2,800
SP550 Joystick&Control Pad	¥3,981
P750 Digital Control Pad	¥3,277
P120 PC Pad	¥1,200
X8-34	¥ 953
X8-32M	¥1,905

[GAMETECH製品]

アーケードスティックコントローラー

PCプロジョックアーケードUSB	¥3,400

パソコン用PSコントローラーアダプター

PCツナイデント	¥2,477
PCツナイデントUSB	¥2,972

PS・64・GBセーブデータ

書き出し&読みこみツールゲームデータステーション	¥4,800

[SK-NET製品]

パソコン用PSコントローラーアダプター

SMART JOYPAD II	¥2,980
SMART JOYPAD2 for Mac	¥3,980
SMART JOYPAD III (遂に登場フィードバック対応版)	¥3,980

[マイコンハウス製品]

アップスキャンコンバーターユニット XRGB2	¥22,858
ビデオスキャンコンバーターユニット XPC3	¥26,667
アナログRGB-S端子変換ユニット XAV-2s	¥8,191
アナログRGB分配ユニット Rooty	¥7,800
21ピン・アナログRGBセレクター SELECTY21	¥5,800

通販のお申し込み/在庫・入荷の御確認は ホームページから

(リストにない商品はメールにてお問合せください)

www.messe-sanoh.co.jp/overtop

電話で 03-3255-3500

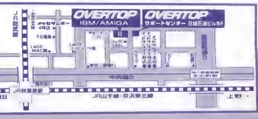
代引き/銀行振込のお支払いになります

振込口座先:
三和銀行 秋葉原支店(支店番号626)
普通 1050420 オーバートップ

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494

〈営業時間〉

月～金曜日	11:00～20:00
土曜日	10:00～20:00
日曜・祝日	10:30～19:30



Apollo KT133を搭載したAthlon用マザーボード KT7-RAID、K7T Pro

CPUの価格相場を激変させたAthlon／Duronの功績

AMDが、2000年6月にSocket A対応のAthlonおよびDuronを発表してから約3ヵ月が経過した。Slot AからSocket Aに移行するという、プラットホームの大幅な変更でありながら、マーケットでは大きなトラブルもなく、店頭で競合するPentium IIIとCeleronに対して、価格的に有利なポジションを維持し続けている。

p.034のCPUトレンドサーチで紹介したように、8月末にAthlon 1.1GHzの出荷が開始されたが、秋葉原では8万9,800円という価格でAMDの正式発表前にフライング販売されている。過去1～2年のCPUの価格を振り返ってみると、最上位のクロックを持つCPUは10万円前後の初値を付けることが多かったが、Athlonについてはライバルのインテルを意識してか、相場を下回る金額で販売されていることが多い。8月末時点のAthlon／Duronの価格を、同一周波数のPentium III／Celeronの価格と比較してみると、Athlon／Duronの方が20～50％も安くなっている。パフォーマンスは両者でほぼ同等か、Athlon／Duronが若干上回ることが予想されるため、コストパフォーマンスの高さがずば抜けている。ちなみに、Athlon 700MHzは1万6,500円、Duron 600MHzが7,470円で購入できるため、最新のビデオカードを購入する予算で、2～3個のCPUが買えてしまうほどにまで相場が下がっている。

メーカー間の違いが少ないSocket A対応マザーボード

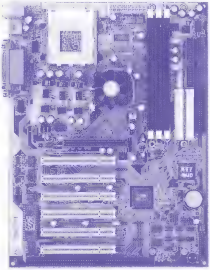
Athlon／Duronは、ゲームマシン用のCPUとして大変魅力的だが、このCPUをフル活用するためには、組み合わせて使用するマザーボード選びが重要となる。Socket Aに対応したAthlon／Duronをサポートするチップセットは、今のところVIA Technologies社のApollo KT133とAMD-750の二つだけだが、店頭で販売されているマザーボードを見ると、圧倒的にApollo KT133を採用した製品の方が多い。

Apollo KT133（VT8363、VT82C686A）は、PC133対応SDRAM、AGP 4Xモード、Ultra ATA／66などをサポートしており、ゲーム用途で特に不足している機能はない。ただし、同チップセットを搭載した各社のマザーボードを比較してみると、各製品の機能に大きな差がないことも事実だ。中には、ABIT Computer社のKT7-RAIDやASUSTeK Computer社のA7Vのように、チップセットとは別にUltra ATA／100コントローラーを搭載して、製品の付加価値を高めているメーカーもあるが、そのほかは、マザーボードのサイズやデザイン、オーバークロック関連の設定が充実しているかどうかで、製品間の違いを確認するしかない。

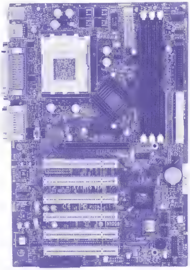
Ultra ATA／100をサポートするKT7-RAIDとK7T Pro

ABIT Computer社のKT7-RAIDは、Apollo KT133を採用したSocket A対応マザーボードで、主な機能はチップセットの説明で述べたとおり。マザーボードの形状は一般的なATXフォームファクターで、拡張スロットはAGP×1、PCI×6、ISA×1、DIMM×3。FSBは、BIOSメニュー上で100～155MHzまで、1～5MHz刻みで全19通りの設定が可能。CPU倍率は5～12.5倍まで0.5倍刻みで16通り、コア電圧は1.1～1.85Vまで0.25V刻み、I／O電圧は3.2V～3.9Vまで0.1V刻みの設定が可能で、ABIT Computer社の製品らしくクロックアップに最適な仕様となっている。そして、同マザーボードの最大の売りが、オンボード搭載しているUltra ATA／100対応RAIDコントローラーで、チップセットによってサポートされているUltra ATA／66対応IDEポートとは別に、二つのIDEポートがあるため、最大8台のIDE対応機器が接続できる。

エム・エス・アイ コンピュータ ジャパンのK7T Proも、KT7-RAIDと同様にApollo KT133を採用したSocket A対応マザーボードだ。マザーボードの形状はATXフォームファクターで、拡張スロットは、AGP×1、PCI×6、CNR×1、DIMM×3で、KT7-RAIDがISAスロットを搭載しているのに対し、こちらはCNR（Communication and Network Riser）を搭載しているため、製品コンセプトが新しい印象を受ける。CNR対応カードは店頭であまり見掛けないが、これによってモデムやLANの機能がローコストで装備できる。FSBは、100～167MHzまで、1～5MHz刻みで25通りの設定が可能。コア電圧は1.6V～1.8Vまで0.25V刻み、I／O電圧は3.3／3.45Vの2通りの設定が可能で、こちらもクロックアップが試せる仕様になっている。そのほか、前述したKT7-RAIDがオンボードでUltra ATA／100コントローラーを搭載していたのに対して、K7T ProはUltra ATA／100対応PCIカード（MS-6915）がパッケージに同梱される（今回の評価用ボードにはMS-6915が添付されていなかったため、テストはしなかった）。同カードをマザーボードのPCIスロットに挿せば、Ultra ATA／100対応HDDを組み合わせて、パフォーマンスをフルに引き出すことが可能だ。



メーカー名：ABIT Computer社
製品名：KT7-RAID
ボードサイズ：ATX
チップセット：Apollo KT133
メモリースロット：DIMM×3（最大1.5GB）
拡張スロット：AGP×1、PCI×6、ISA×1
IDEポート：Ultra ATA／66対応×2ポート
Ultra ATA／100対応×2ポート
実売価格：1万9,800円
問い合わせ先：バーテックス リンク　TEL 03-5259-5129
URL：http://www.vertexlink.co.jp/



メーカー名：エム・エス・アイ コンピュータ ジャパン
製品名：K7T Pro
ボードサイズ：ATX
チップセット：Apollo KT133
メモリースロット：DIMM×3（最大1.5GB）
拡張スロット：AGP×1、PCI×6、CNR×1
IDEポート：Ultra ATA／66対応
サウンド：AC'97対応サウンド機能を装備
実売価格：1万6,800円
問い合わせ先：エム・エス・アイ コンピュータ ジャパン TEL 03-3457-0645
URL：http://www.msi-computer.co.jp/

2000年の夏以降、CPUの価格相場で絶大な影響力を持っているのは、間違いなくAthlon／Duronだ。AMDとインテルの競争によって、CPUの動作周波数は1.1～1.13GHzまで高まり、それによってCPUの価格も劇的に下がっているが、この安くなったCPUを使って性能の高いゲームマシンを構築するためには、機能の充実したマザーボードが必要だ。今回は、コストパフォーマンスの優れたAthlon／Duronに最適な、2枚のSocket A対応マザーボードを紹介する。

文／角田一美

Athlonのクロックアップは平凡な結果にとどまる

Athlon 700MHzを使って、2枚のSocket A対応マザーボードのベンチマークテストを行った。結果はグラフに示したとおりだが、同じチップセットを搭載したマザーボード、同一のCPUとビデオカードを使用したにもかかわらず、両製品の計測結果に若干の差が出た。「3D WinBench 2000」では、K7T ProがKT7-RAIDよりも約8％高いスコアを出しており、同じく「SOLDIER OF FORTUNE」（OpenGL対応）でも、K7T ProはKT7-RAIDより、2割前後高いフレームレートを記録した。一方、「3DMark2000」（Direct3D）を使った計測（CPU Speed、Game1）では、KT7-RAIDの計測値がK7T Proを上回った。テストに使用するソフトによって性能の優劣が変わるため、単純にどちらのマザーボードが優れているかは判断しにくいが、マザーボードの設計の違いによって、ゲームのパフォーマンスが変化するのは確かだ。

続いて、2枚のマザーボードでクロックアップテストを行った。まずKT7-RAIDのFSBを110MHz（110×7＝770MHz）に設定したところ、Windows 98の起動からベンチマークの計測まで、特に問題なく動作した。3DMark2000のCPU Speedは、クロックアップ前と比べて計測値が1.1倍になり、CPUの動作周波数の上昇分に比例した結果が出た。3DMark2000のGame1やSOLDIER OF FORTUNEでは、1.1倍ものパフォーマンスアップは見られなかったが、それぞれ1～3％ほど計測値がアップした。

K7T Proでも同様に、FSBを110MHzに設定してみたが、残念ながらマシンが起動しなかった。FSBを107MHzに下げるとWindows 98は起動するが、システムが頻繁にハングアップするため、テストは行えなかった。やむなくFSBを105MHz（105×7＝735MHz）まで下げたところ、ようやくテストが行えたが、結果については3DMark 2000：CPU Speedでクロックアップ前と比べて約4％の上昇、そのほかの計測項目では1～2％の上昇にとどまった。マザーボードのクロックアップ耐性だけを比較すると、KT7-RAIDに軍配が上がる。

RAIDの構築によってパフォーマンスアップは見られるのか

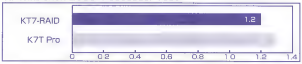
今回紹介した2枚のマザーボードのうち、KT7-RAIDについては、Ultra ATA／100対応RAIDコントローラーをオンボード搭載している。そこで、2台のHDDを使ってRAIDシステムを組み、ゲーム用途でパフォーマンスアップが見られるかどうかを試してみた。

KT7-RAIDが搭載しているHighPoint社のHTP370チップは、ストライピング（RAID-0）、ミラーリング（RAID-1）、ストライピング＋ミラーリング（RAID-0＋1）の3種類をサポートしている。ストライピングは、複数のHDDにデータを分割して記録することによって、リード＆ライトの速度向上を可能にし、ミラーリングは2台のHDDに同じデータを記録することで、常にバックアップを取ることが可能だ。今回のテストでは、その中からゲーム用途で最もパフォーマンスが向上すると思われるRAID-0を試してみた。

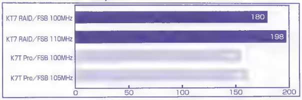
KT7-RAIDでRAIDシステムを構築するためには、まず2台のHDDをマザーボード上のIDEポート3と4に、それぞれマスタードライブとして1台ずつ接続する。続いてBIOSメニューで、ブートドライブを“ATA/100 RAID”に設定して、マシンを再起動し、再度BIOSメニューを開いて、RAID設定画面で“ストライピングモード”を選択すればよい。後はHDDをフォーマットし、Windows 98をインストールし、OS起動後にRAIDコントローラーのWindows 98用ドライバをインストールすれば完了だ。ここまで順調にセットアップが終われば、RAIDシステムを組んだ2台のHDDは、Windows 98上で1台のドライブとして認識される。

気になるパフォーマンス向上効果については、下表に示したとおりで、Windows 98やゲームソフトの起動時間、ゲームのフレームレートなど、いずれもシングルドライブ構成時と比べて、性能が向上している。特にWindows 98の起動時間は、シングルドライブでは約50秒だが、RAIDシステムでは約30秒と、4割も速くなった。ただし、ゲームのフレームレートについては、残念ながら大きな向上が見られなかった。テストに使用したSOLDIER OF FORTUNEは、ゲームをスタートした時点で、ほとんどのデータをメインメモリー上にキャッシュしてしまうため、フレームレート計測中にHDDへアクセスすることは少ない。それでもわずかながら、RAIDシステム上でフレームレートが上がっているところを見ると、頻繁にHDDへのアクセスを繰り返す「DIABLO Ⅱ」のようなタイトルをプレイする場合は、より効果が得られやすいと思われる。

3D WinBench 2000：Peocessor Test



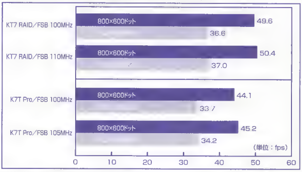
3DMark2000：CPU Speed



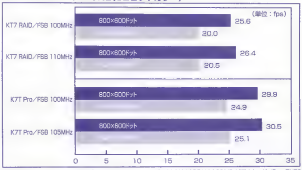
RAIDの効果

テスト内容	シングルドライブ	RAID-0
Windows 98の起動時間	50秒	30秒
ULTIMA Ⅸ：ASCENSIONの起動時間	28秒	24秒
SOLDIER OF FORTUNE（800×600ドット、32ビットカラー）	25.6fps	26.4fps
SOLDIER OF FORTUNE（1024×768ドット、32ビットカラー）	20.0fps	20.3fps

3DMark2000：Game1 Low（32ビットカラー）



SOLDIER OF FORTUNE（32ビットカラー）



計測環境　CPU／Athlon 700MHz（Thunderbird）、メモリー／PC100対応SDRAM 128MB、ビデオカード／Riva TNT2、HDD／Maxtor DiamondMax Plus 40（30.7GB、Ultra ATA／100対応）、OS／Windows 98 SE＋DitrectX 7.0a

注意事項

ここで紹介しているオーバークロックを実際に行うと、最悪の場合、マシンが故障する危険性があります。故障した場合、メーカー保証の対象外となりますので、あくまでも自分の責任となることをご承知ください。

SECRET FILE #00094

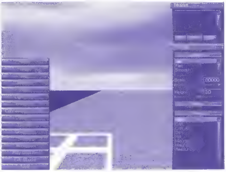
DARK REIGN 2

メーカー：P&A

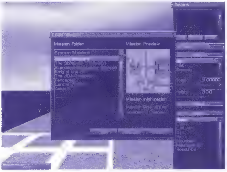
すべてのミッションを選択できる

ゲームをインストールした時にデスクトップにショートカットを作っていたら、プロパティを開いてリンク先の欄に -cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio" (-の前に半角スペース) を追加しよう。ショートカットからゲームを起動するとコンストラクションモードになり、マップの地形変更やオブジェクトの配置ができるのだ。さらに画面左下のToolsボタンをクリックしメニュー内のLoadを選ぶと、ミッション選択の画面が表示される。プレイするミッションを決めてLoadボタンを押した後、Play Missionを選択すれば、選んだミッションで遊べるのだ。難易度の高いミッションがクリアできず、どうしても先に進めない。そんなときはこの方法で先のミッションをプレイしてみよう。

デスクトップにショートカットがない時は、スタートメニューのショートカットをコピーしよう



ゲームを起動するとコンストラクションモードからスタートする



Mission Folderメニューからキャンペーンを選択すると、キャンペーンに含まれるミッションが表示される

いかさま野郎 チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00095

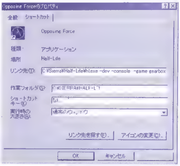
HALF-LIFE:OPPOSING FORCE

メーカー：サイバーフロント

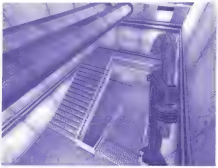
宇宙遊泳気分の新チート発見

2000年7月号で無敵モード、フル装備、壁抜け、武器出現のチートを紹介したが、今回新たに重力調整チートを発見したので紹介しよう。

前回と同じく、ショートカットのリンク先に-dev -console -game gearboxを追加してゲームを起動し、半角／全角キーでコンソールを呼び出したら/sv_gravity に続いて999999までの数字を入力しよう。数字が大きいほど強い重力がかかり、5000以上でジャンプができなくなる。逆に1000以下の数字を入力すれば、重力が弱くなりジャンプの滞空時間が長くなる。階段を上った勢いで上昇を続けるなど、月に降り立ったような気分になれるのだ。0に設定すれば落下しなくなり、好きな方向へ行けるようになる。楽しい宇宙遊泳気分が味わえるというわけだ。



以前にも紹介したとおりショートカットのリンク先に -dev -console -game gearbox(-の前に半角スペース)を追加する



/sv_gravity 100と入力してジャンプすれば、ゆっくりと落下していくのだ

HALF-LIFE:OPPOSING FORCEチートコマンド一覧

/sv gravity ＊＊＊	重力を調整 (＊＊＊は0から999999までの数字)
/+reload	弾薬のオートリロード
/-reload	弾薬のオートリロード解除
/map ＊＊＊	マップ選択 (＊＊＊にはマップコード入力)

マップコード一覧

シナリオ	マップコード
Boot Camp	ofboot1,ofboot2,ofboot3,ofboot4
オープニング	of0a0
1:Welcome To Black Mesa	of1a1,of1a2,of1a3,of1a4,of1a4b
2:'We Are Pulling Out'	of1a5,of1a5b
3:Missing In Action	of2a1,of2a1b,of2a2,of2a3
4:Friendly Fire	of2a4,of2a5
5:We Are Not Alone	of3a1,of3a1b,of3a2
6:Crush Depth	of3a4,of3a5,of3a6
7:Vicarious Reality	of4a1,of4a2,of4a3
8:Pit Worm's Nest	of4a4,of4a5
9:Foxtrot Uniform	of5a1,of5a2,of5a3,of5a4
10:'The Package'	of6a1,of6a2,of6a3,of6a4
11:Worlds Collide	of6a4b,of6a5
エンディング	of7a0

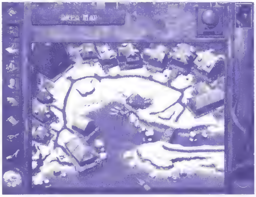
ICEWIND DALE

メーカー：セガ・エンタープライゼス

全マップ表示とキャラクター育成コマンド

チートを有効にするには、ゲームプログラムの設定ファイルを書き換える必要がある。ゲームをインストールしたフォルダにあるicewind.iniをテキストエディタで開き、[Game Options]セクションにCheats=1という文を追加する。ゲームを起動したらCtrlキーとTabキーを押してコンソールを表示し、チートコードをCHEATERDOPROSPER:に続けて入力する。例えばCHEATERDOPROSPER:ExploreArea();と入力すると、マップ画面で未踏のエリアをすべて表示できる。このチートを使うと、見知らぬ土地の探検だったはずが、長い旅を終えてふるさとに帰ってきたような感覚で遊べる。チートはずるいと決めつけてはいけない。違った視点でゲームを楽しむ方法でもあるのだ。

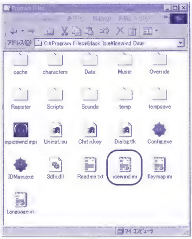
このゲームにはほかにも、経験値を上げたりGoldやItemを得るなど、冒険の不安を解消してくれるチートがいくつも用意されている。チートコードの文字列が長いのは難点だが、入力の履歴が残るので、同じチートを入力する手間は省ける。また、EnableCheatKeys();と入力しておけば、Ctrlキー＋任意のキーで有効になるチートコマンドも使えるので便利だ。なお、これらのチートはゲームのバージョンが1.5以上でなければ使用できない。必要ならIntereplay社のホームページ（http://www.interplay.com/）からパッチをダウンロードしよう。



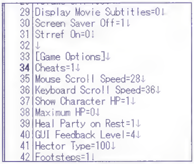
ExploreArea().でマップをすべて表示してみた

Icewind Daleのチートコマンド一覧

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();	未踏のエリアをすべてマップ表示する
CHEATERSDOPROSPER:Hans();	ポインタで指定した場所に瞬間移動する
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(＊＊＊);	＊＊＊には数字を入力。その数だけ経験値が増える
CHEATERDOPROSPER:AddGold(＊＊＊);	＊＊＊には数字を入力。その数だけGoldが増える
CHEATERDOPROSPER:Midas();	パーティー全員のGoldを500増やす
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();	ヒーリングポーション×5、毒消し、石化解除アイテムを持ち物に加える
CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();	インスタントチートが使用可能になる



ゲームをインストールしたフォルダを開き、icewind.iniを書き換える。用心のため別のフォルダにバックアップをとっておこう



```
29 Display Movie Subtitles=0
30 Screen Saver Off=1
31 Strref On=0
32
33 [Game Options]
34 Cheats=1
35 Mouse Scroll Speed=28
36 Keyboard Scroll Speed=36
37 Show Character HP=1
38 Maximum HP=0
39 Heal Party on Rest=1
40 GUI Feedback Level=4
41 Hector Type=100
42 Footsteps=1
```

33行目にある[Game Options]の下にCheats=1の文を書き加える

インスタントチートコマンド一覧

[Ctrl]+J	ポインタで指定した場所に瞬間移動
[Ctrl]+K	ポインタで指定したモンスター、NPC、PCを倒す（ただし経験値は上がらない）
[Ctrl]+R	ポインタで指定したキャラクターを回復または復活させる。肖像を指定しても発動する
[Ctrl]+U	ランダムな値の経験値を得られる
[Ctrl]+Y	ポインタで指定したモンスター、NPC、PCを倒す。ポインタで何も指定しなければ5000Goldが得られる
[Ctrl]+4	入り口、出口、トラップなどのイベントポイントが青い四角で表示される
[Ctrl]+9	キャラクターが黄色い四角で表示される

チートでレベルを上げ、資金を増やし、回復アイテムを装備していく。ヒーローは初めから強い人でありたいものだ

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

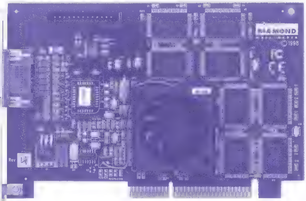
Q　Monster Fusionで「U.S.エアフォース2000」をプレイすると、テクスチャーがはがれ、残像が出ます。「SOLDIER OF FORTUNE」でも同様の現象が起こります。どうすれば直りますか？　（兵庫県・清水健）

A　Monster Fusionは、ビデオチップにVoodoo Bansheeを採用したダイアモンド・マルチメディア・システムズ製のビデオカードで、すでにご存じの方も多いと思いますが、同社はビデオカードの製造・販売から撤退しました。同社のホームページ（http://www.diamondmm.com/）で配布されているWindows 95／98用最新ドライバは、1999年3月に配布されたVer.4.10.01.0213（3.71MB）ですが、同ドライバを使用すると確かにゲームの描画が乱れ、3Dグラフィックに貼り付けられたテクスチャーがはがれたような現象が見られます。

残念ながら、今後ダイアモンド・マルチメディア・システムズがドライバを更新することはありませんので、スリー・ディ・エフ・エックスのホームページ（http://www.3dfx.com/）からVoodoo Banshee用ドライバをダウンロードして使用するのがいいでしょう。ここには、2000年2月に配布されたVer.1.04.00（2.37MB）があり、これを使ってSOLDIER OF FORTUNEをプレイしてみたところ、残像が出たり、テクスチャーがはがれたりする現象は見られなくなりました。

ダイアモンド・マルチメディア・システムズのビデオカードに限らず、スリー・ディ・エフ・エックスのVoodoo BansheeやVoodoo2を搭載した製品のドライバは、ほとんどのビデオカードメーカーが更新をストップしています。2000年夏以降にマイクロソフトがDirectX 8を配布した場合、ドライバの互換性問題が発生し、正常に動作しないゲームがあるかもしれませんので、その際もスリー・ディ・エフ・エックスの最新ドライバを使用するようにすれば不具合が解消される可能性があります。

（Rei from Chiba）



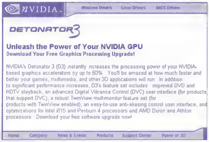
Voodoo Bansheeを搭載したMonster Fusion。今後、製造元のダイアモンド・マルチメディア・システムズによるドライバの更新は期待できないが、ビデオチップの製造元であるスリー・ディ・エフ・エックスのドライバを使えば、ゲームは問題なく動作する

Q　ダイアモンド・マルチメディア・システムズのViper V550 PCIで「DIABLO II」をプレイしていますが、Direct3Dでプレイすると画面が乱れてプレイできず、DirectDrawにすると、画面の右端が切れてしまいます。英語版のドライバを使っているので、どこを調節すればよいか分かりません。　（東京都・小倉賢）

A　ダイアモンド・マルチメディア・システムズのホームページ（http://www.diamondmm.com/）にあるドライバ（Ver.4.12.01.0368、2000年2月更新）で試してみたところ、Direct3Dで動作させると、確かに描画が乱れてプレイできる状態ではありませんでしたが、DirectDrawでは特に問題は認められませんでした。DirectDrawについては恐らく、ビデオカードやドライバの問題ではなく、使用しているディスプレイの表示位置を調節すれば解決すると思います。右端が切れるということは、画面全体が右側に寄ってしまっているか、縦横比が狂っている可能性があります。ディスプレイのマニュアルを見て、適正な位置に修正すれば、問題なくプレイできると思います。

Viper V550はnVIDIA社のRiva TNTを採用したビデオカードです。Direct3Dでプレイするためには、nVIDIA社の最新ドライバを使えば問題が解決するはずです。Riva TNT／TNT2やGeForce 256／2 GTSを搭載したビデオカードとDIABLO IIとの相性問題については、カノープスのホームページ（http://www.canopus.co.jp/）のユーザーサポートでも詳しく説明されていますが、同社のSPECTRAシリーズの場合、最新ドライバを組み合わせれば、Direct3Dで問題なくプレイできることが紹介されています。

nVIDIA社は、ホームページ（http://www.nvidia.com/）にてRiva TNT／TNT2、Vanta、GeForce 256／2 GTSなどで共通して使えるDetonator 3 Ver.6.18（2.55MB）を2000年8月に配布しています。Viper V550と同ドライバを使って試してみたところ、DirectDraw とDirect3Dの両方で問題なくプレイできました。　（Rei from Chiba）



nVIDIA社がGeForce2 Ultraの発表と共に配布を開始したDetonator 3。同社のリリースによると、旧ドライバと比べて50%のパフォーマンスアップを実現している。以下のURLでダウンロード可能
http://www.nvidia.com/products.nsf/htmlmedia/detonator3.html

Q ゲームを長時間プレイしていると、非常に目が疲れます。目に優しいビデオカードの設定や、ディスプレイの設定等の解決方法があれば教えてください。 **（長崎県・増山修）**

A パソコン環境が目の健康に与える影響を考える場合、"姿勢やディスプレイとの距離""外部照明""ディスプレイ自体の性能""ビデオカード"の、四つの要因があります。ここでは、ディスプレイとビデオカードに問題を絞ってみましょう。

まず目に優しいディスプレイの条件は、外光反射（グレア）が少ない、フリッカ（ちらつき）がない、解像度が高い、の3点です。ディスプレイ表面の反射光や外光の映り込みを減らすためには、フラット管が有利です。ブラウン管表面が曲面だと外光の映り込みは多くなります。また、表面に反射を押さえるコーティング処理（ノングレア処理）がしてある製品を選びましょう。

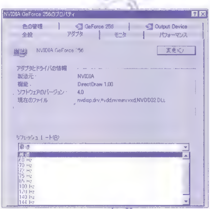
次にフリッカ（ちらつき）ですが、まず垂直走査周波数が高いほどフリッカが少なくなります。そこで、高い垂直走査周波数の入力に対応したディスプレイを選びましょう。1600×1200ドット以上の高解像度に対応したディスプレイは、おおむねドットピッチが0.25mm以下になっていますが、このドットピッチが小さい場合、細かな線を表示した際のちらつきが少なくなり、目に優しいと言えます。さらに輝度・コントラストは、細かく設定できるほど良いディスプレイと考えてください。

以上は、主にCRTディスプレイ選択時の注意です。液晶ディスプレイは完全なフルフラットの上、フリッカも少ない（原理的に目立たない）ので、CRTよりもずっと目に優しいと考えてください。ただし、表示速度及び表示画素数の面でCRTより劣るため、ゲーム用表示デバイスとして適しているかどうかは別問題です。

さてビデオカードですが、要するに"高い垂直走査周波数"と"ノンインタレース（画面の全ラインを一度に走査）"かつ"フリッカフリー表示モード"を持つ製品が良いということになります。ただ、パソコンゲーム向けの最新ビデオカードはすべてがそういった表示モードを持つ製品であり、設定時に意図的に"インタレース表示"モードを選ばない限りは、自動的に高い垂直走査周波数に設定されるケースが一般的です。

なお、こうした機器の問題以上に、ディスプレイとの距離やディスプレイに向かう姿勢が重要です。天井の照明がディスプレイに映り込まないような位置に頭部を、そして目とディスプレイとの距離は40cm以上が基本です。また、あまり長時間ゲームを続けないで時々目を休めるようにしてください。

（角田一美）



画面のプロパティの"設定"タブから"詳細"ボタンをクリックすると、ディスプレイやビデオカードについての細かい設定ができる

Q ゲームサウンドをサウンドカードから出力する場合、デジタル光出力・同軸出力経由だと、どんなメリットがありますか？ **（神奈川県・鈴木直樹）**

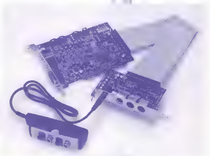
A パソコンゲームで使用されているサウンドは以下の2種類に大別できます。

一つ目が、最近のゲームサウンドの標準ともいえる3Dサウンド（A3DやEAXなど）です。しかし、現時点では4スピーカー以上による3Dサウンドを、デジタル同軸／光端子出力できる規格がありません（DVD-ROMを利用した一部のゲームを除く）。基本的には、同軸／光端子からは2chサウンドしか出力されないのです。4スピーカー以上の3Dサウンドを利用するためには、アナログ4ch以上の出力端子を持つサウンドカードと、4ch以上のアナログ入力端子を持つアンプ／スピーカーが必要になります（例えば Sound Blaster Live!やAureal SQ2500など）。ただし、Dolby Surroundに関しては2ch出力の規格ですので、アナログ2ch／デジタル2ch出力を問わずに利用できます。

二つ目が、DVD-Videoに収録されたDolby Digital 5.1chサウンド（通称AC-3）です。これは前述した3Dサウンドとは逆に、デジタル同軸／光端子を利用しないと出力することができません。もちろん、アンプ側にも同軸／光入力端子を備え、なおかつDolby Digital デコーダーを内蔵していないと5.1chサウンドにはなりません。サウンドカードによっては、本来デジタル出力のみのAC-3をアナログ4ch以上の出力に変換する機能を装備しているものもあります。

最後に、パソコンの音声をデジタル出力するメリットを述べておきます。それはサウンドカードの基板上にあるD/Aコンバータ（デジタル-アナログ変換）を利用しないで済むということでしょう。これにより、パソコン内部で発生する電気的ノイズにほぼ影響されることの無いデジタル信号のまま、音声信号を外部に出力できます。アンプ側に用意された、サウンドカードよりも高品質なD/Aコンバータを利用して、より高音質なサウンドを楽しむことができるでしょう。「アナログでは「ジー」というノイズが聞こえていたのだが、デジタル接続によりノイズが気にならなくなった」という意見をよく耳にするのがその良い例です。

（Fakemoon）



クリエイティブのSound Blaster Live! シリーズ用の拡張デジタルI/Oカードを接続すれば、同軸と角型光端子の両方のデジタル出力が使用できる

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

37PLAY	37PLAYクライアントソフト
AIRFIX	AIRFIX DOGFIGHTER
AOC	Age of Empires Ⅱ:The Conquerors Expansion
ARABIAN NIGHTS	ARABIAN NIGHTS
BLAIRWITCH	BLAIR WITCH VOLUME 1:RUSTIN PARR
CATECHUMEN	CATECHUMEN
FAKK2	HEAVY METAL F.A.K.K.2
KO	K.O.
MANKIND	MANKIND
ODN	ODN接続サインアップキット
PANIC VOLCANO	PANIC! VOLCANO
SARAC	サラック
STARWRAITH	STAR WRAITH
STNW	STAR TREK:NEW WORLDS
TAXI2	TAXI 2
THANDOR	THANDOR
THPS2	Tony Hawk's PRO SKATER 2
UWOO	ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGINムービー
X-KITE	X-KITE

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはマルチプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームは一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験

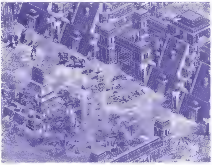
ネットワークゲーム体験版の使い方

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

リアルタイム戦略シミュレーション Age of Empires Ⅱ: The Conquerors Expansion

「Age of Empires Ⅱ:The King of Kings」の拡張パック「覇者たちの光陰」の英語版デモを収録。マヤとアステカの二つの文明がプレイ可能だ。また、本作で新しく追加されたゲームモード"キングオブザヒル"でのマルチプレイも楽しめる。



インストール方法
①付録CD-ROMのAOCフォルダに収録されている[READMEX.RTF]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	ユニットの選択/(コマンドボタンを押すと)命令
マウス右クリック	ユニットの移動/資源収集/攻撃

※建物を建造する際は、町の人を選択してから、画面左下に表示されるコマンドボタンを押してください。
※ユニットの作成、テクノロジーの研究を行う際は、建物を選択してから、画面左下に表示されるコマンドボタンを押してください。

©1997-2000 Microsoft Corporation. All rights reserved.
ご注意:Microsoft Age of Empires Ⅱ:The Conquerors Expansion トライアル版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、マイクロソフトは一切の責任を負いません。

リアルタイム戦略シミュレーション STAR TREK:NEW WORLDS

SFテレビドラマ『スタートレック』の世界観に基づいて制作されたリアルタイム戦略シミュレーション。デモ版ではチュートリアルモードがプレイできるほか、キャンペーンミッション"The Mask Slips"も体験可能だ。

インストール方法
①付録CD-ROMのSTNWフォルダに収録されている[NEWWRLDS.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

マウス左クリック	ユニットの選択/(ダブルクリックで)Playbookの表示
マウス右クリック	ユニットの選択解除

※ユニットに行動を指示するには、各ユニットのPlaybookから、任意の行動を選択してください。

3Dアクションアドベンチャー HEAVY METAL F.A.K.K.2

「QUAKE Ⅲ ARENA」のゲームエンジンを採用した3Dアクションアドベンチャー。このデモでは、チュートリアル的な内容のゲーム序盤がプレイ可能で、セクシーな主人公Julieの多様なアクションがしっかりとマスターできる。

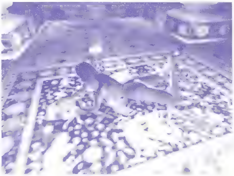
インストール方法
①付録CD-ROMのFAKK2フォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「CONTROLS」で変更可能です。

W、↑キー	前進	Cキー	かがむ
S、↓キー	後退	マウス左クリック	左攻撃
Qキー	左回転	マウス右クリック、Ctrlキー	右攻撃
Eキー	右回転		
A、←キー	左並行移動	Zキー	武器の収納/取り出し
D、→キー	右並行移動	1~6キー	使用武器の種類選択
Spaceキー	ジャンプ	Iキー	所持品リストの表示

3DアクションRPG ARABIAN NIGHTS

アラビアを中心とした民間伝承物語集『アラビアンナイト(千夜一夜物語)』の世界観に基づいた3DアクションRPG。この体験版では、エピソード1の部分だけがプレイできる。美女がなまめかしく踊るオープニングは必見だ。



インストール方法
①付録CD-ROMのARABIAN NIGHTSフォルダに収録されている[PLAY ONLINE.EXE]をダブルクリックしてください。
※インストールの所要時間が長くなることがあります。ご注意ください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Key settings」で変更可能です。

↑、Homeキー	前進	マウス左クリック、Ctrlキー	攻撃/アクション
↓、Endキー	後退	Enterキー	アイテム使用
←、Insertキー	左回転	V、Bキー	アイテム選択
→、PageUpキー	右回転	1キー	ナイフを投げる
Deleteキー	左並行移動	2キー	爆弾を投げる
PageDownキー	右並行移動	F1~F4キー	魔法の使用

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

カーアクション TAXI 2

この夏に日本でも劇場公開された映画『TAXi2』がゲームになった。収録した体験版では、アーケードモードのみがプレイできる。映画に登場した、白の改造プジョー406を自ら運転し、公道を思い切り疾走しよう。

インストール方法

①付録CD-ROMのTAXI2フォルダに収録されている[TAXI2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
②[Unzip]ボタンを押すと、指定したフォルダにファイルが解凍されます。
③解凍先のフォルダ内にある[DEMOTAXI2.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。

↑キー	加速
↓キー	ブレーキ／後退
←キー	ハンドルを左に切る
→キー	ハンドルを右に切る
Ctrlキー	ターボ使用
Shiftキー	クラクションを鳴らす

3Dアクションアドベンチャー BLAIR WITCH VOLUME 1 : RUSTIN PARR

1999年に日本でも公開されて大ヒットを記録したホラー映画『ブレア・ウィッチ・プロジェクト』がゲーム化。今回収録した体験版は、全3部作となるゲームシリーズの1作目であり、10分間だけ"ブレア・ウィッチ"の世界を探索できるのだ。

インストール方法

①付録CD-ROMのBLAIRWITCHフォルダに収録されている[READMEJ.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「Control options」→「Customize Keys」で変更可能です。

↑キー	前進	マウス左クリック	武器の使用
↓キー	後退	1〜5キー	武器の選択
←キー	左並行移動	Lキー	懐中電灯の使用
→キー	右並行移動	Iキー	ナイトビジョンモードに切り替え
マウスを左に動かす	左を向く		
マウスを右に動かす	右を向く	右Ctrlキー	ジャンプ

その他収録ソフトのインストール方法

37PLAYクライアントソフト
①付録CD-ROMの37PLAYフォルダに収録されている[37PLAYINSTALLER.EXE]をダブルクリックしてください。

AIRFIX DOGFIGHTER
①付録CD-ROMのAIRFIXフォルダに収録されている[DOGFIGHTER_DEMO_000804WW.EXE]をダブルクリックしてください。
※p.094、095の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

CATECHUMEN
①付録CD-ROMのCATECHUMENフォルダに収録されている[CATDEMO2.EXE]をダブルクリックしてください。
②[Unzip]ボタンを押すと、指定したフォルダにファイルが解凍されます。
③解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

K.O.
①付録CD-ROMのKOフォルダに収録されている[KO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。
③インストールしたフォルダ内にある[KO.EXE]をダブルクリックしてください。

MANKIND
①付録CD-ROMのMANKINDフォルダに収録されている[MK16SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

PANIC! VOLCANO
①付録CD-ROMのPANIC VOLCANOフォルダに収録されている[PANICVOLCANO.EXE]をダブルクリックしてください。

サラック
①付録CD-ROMのSARACフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
※このゲームをプレイするには、So-netサービス(有料)に登録する必要があります。詳しくは[README.TXT]をご覧ください。

STAR WRAITH
①付録CD-ROMのSTARWRAITHフォルダに収録されている[SW.EXE]をダブルクリックしてください。

THANDOR
①付録CD-ROMのTHANDORフォルダに収録されている[THANDORDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

Tony Hawk's PRO SKATER 2
①付録CD-ROMのTHPS2フォルダに収録されている[THPS2DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGINムービー
①付録CD-ROMのUWOOフォルダに収録されているファイルのいずれかをダブルクリックしてください。
※これらのムービーを再生するには、QuickTime 4.0以上がインストールされている必要があります。

X-KITE
①付録CD-ROMのX-KITEフォルダに収録されている[XK.EXE]をダブルクリックしてください。
②解凍先のフォルダを指定し、[Finish]ボタンを押してください。

Play Online MAC館

今月はWindows版に遅れること1カ月でリリースされた「DIABLO Ⅱ」のMac版を取り上げる。マウスの設定方法とマルチプレイに関する情報、ResEditを使用した初期設定の変更方法を紹介する。　文／nao

第21回 DIABLO Ⅱ

ハイブリッド版としてリリースされたMac用パッケージ

Input Sprocketでマウスを設定

今までの例に倣いWindows版のリリース後に発売されたパッケージは、ハイブリッド版である。従って、読者がWindowsマシンをお持ちならば、それにインストールし、プレイすることも可能だ。ただし、同時に2台以上のWindowsマシンないしMacでマルチプレイをするには、プレイディスクが2枚必要なだけでなく、CDキーが同じ番号だとbattle.netではじかれてしまうので注意しよう。

必要とされる動作環境は、G3以上のプロセッサーと、32MBの物理メモリーおよび仮想メモリーを持つMacOSコンピューターとされている。また、MacOSは8.1以上が必要だ。Windows版については、すでに詳しい解説や攻略法が掲載されているので、ここではMac版をプレイする場合の注意点やWindows版との違いについて解説していこう。

WindowsとMacとでいちばん違うところはマウスだが、Mac純正のワンボタンマウスを使う場合は、Windowsでの右クリックがControlキー＋クリックとなる。さらにAltキーに相当するのはOptionキーであることも覚えておこう。操作性をよりWindows版に近づけるためには、DOS/V用として売られているUSB接続のホイールマウスを使う手もある（Mac館でも過去に取り上げている。詳しくは、1999年11月号記事を参照のこと）。特に、DIABLO Ⅱではホイールマウスなどの多ボタンマウスがサポートされているので、起動時のダイアログで、画面1のように“Use Multi-Button Mouse”にチェックを入れておけば、Windows版と同様のマウス操作でプレイできる。ホイールマウスの場合には、ホイールボタンやホイールの上下にも何らかの機能を割り当てることができるため便利だ。

お使いのマウスがうまく機能しない場合は、ほかのInput Sprocket対応のゲーム（例えば「UNREAL TOURNAMENT」）で、マウス設定画面を出し（画面2）、そもそもそのマウスがInput Sprocketからきちんと認識されているかどうかをチェックしてみよう。画面2は、DOS/V用として売られている安いバルクのホイールマウスの例であるが、ホイールの上下やホイールボタンも認識されていることが分かる。ちなみにDIABLO Ⅱのインストールを行うと、最新のInput Sprocketも同時にインストールされる。

Windows版プレイヤーとの協力プレイが可能

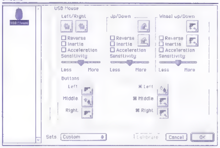
Mac版のDIABLO Ⅱを使ってWindows版プレイヤーとのマルチプレイを試したところ、まったく問題なく動作した。この記事を書いているタイミングで1.03のパッチが出たが、Mac版のパッチもWindows版に遅れることなく同時に配布されている。このあたりは、開発元とMac版への移植作業をしているチームが非常に近いからである。当然ながらbattle.netを経由したOpen Game、あるいはRealmサーバーを利用したClosed Gameも問題なくできる。さらにOpen Gameの場合、Windows版プレイヤーと互換性があることからじゅうぶん予測できることであるが、Open Gameキャラクターのセーブファイルにも互換性がある。つまり、Windows版で育てているキャラクターのセーブファイルをMacに移動させれば、そのキャラクターをそのままMac版 DIABLO Ⅱで使用できる。画面3は筆者がWindowsマシンで育てたレベル36のNecromancerである。対象となるファイルは、“Diablo Ⅱ”フォルダの中の“Save”フォルダ内にあるキャラクター名で始まる複数のファイルである。Windowsマシンから移動するだけでなく、いざという時のためのバックアップを取っておくためにも、憶えておいて損はない。

今回はB&W G3 Mac（450MHz）にVoodoo2搭載カードを入れ、Glideモードでプレイしたが、速度的な問題を感じることはなかった。NecromancerとしてNPCをたくさん引き連れている状態では、画面の切り替え時に引っ掛かるような感じがあったが、それは同程度のクロックのPentium III搭載機でも同様であるから、Mac固有の問題ではない。ビデオ関連のトラブルとして、一部のG3 MacのPCI版RAGE128でRAVEやOpenGLが選択できない問題があるようだが、これは「ResEdit」を使い、初期設定ファイルを設定し直すことで回避できる。詳しい手順は、Accelerate Your Mac! Readers Forums（http://bbs.xlr8yourmac.com/ubb/Forum2/html/000015.html）を参照してほしい。筆者もこの方法で設定を変更してみたが問題はなかった。（画面4）

画面1

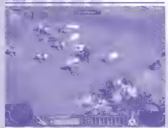
Mac版 DIABLO Ⅱの起動画面でマルチボタンマウスの設定が可能

画面2



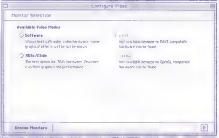
ホイールマウスに対応しているかどうかを、UNREAL TOURNAMENTを使って確認しよう

画面3



WindowsマシンからMacへキャラクターデータを移動させて遊ぶことも可能だ

画面4



ResEditを使えばRAVEモードで動作可能になる

ResEditを使いRealmサーバーを選択

Windows版と同様に、日本で販売されている日本語マニュアル付き英語版をインストールした場合、初期状態で選択できるRealmサーバはAsiaに限定されているが、Mac版の場合は、ResEditを使ってDIABLO Ⅱの初期設定ファイルを書き換えれば接続先のサーバーを変更することができる。

その方法については、Tales About Apple（http://www.biwa.ne.jp/~makotoy/0007.html#27-07-2000）の記事を参照してほしい。ここには、本文で述べたRAGE128でRaveやOpenGLモードを試す方法も分かりやすく解説されている。

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

ソフトメーカーのホームページを見ても、しっかりしたコンテンツを作っている所はまだまだ少ない気がします。ネット上でユーザーとメーカーを直接つなぐことができるのに、とても惜しいと思います。例えば、ユーザーからの企画を募ったり、売れ線ソフトのアイデアを集めてみたりと、やれることはたくさんあるのだと思えるのです。これからは、そんな商品開発が試される時代だと感じるのですが……。　(中野区・田中郁二)

確かに、インターネットというメディアでの活動は、まだまだ大きな可能性が残されていると思います。ゲーム業界に限らず、さまざまな分野の産業が積極的にインターネット上でのビジネスを始めていますね。ただ、最後に残るのは自動車やテレビのような、ライフスタイルを変えてしまうくらいインパクトのあるもの(あるいはサービス)を提供できる所じゃないかなと、私は思うのですよ。そうなると、仮想現実みたいなものが重要になってくるのかな? 来年からは21世紀ですし、そろそろ明るい展望を形成したいですね。　(K児)

現在使用しているパソコンは、Apollo Pro133A搭載マザーボード、Pentium III 550E MHz、256MBのSDRAM、SPECTRA 7400DDRなどで構成していますが、そろそろCPUを850MHz～1GHzに換えようかと思っています。ただし、2000年8月号のビデオカード特集で指摘されているように、SPECTRA 7400DDRでは高クロックのCPUが威力を発揮できないということであれば、新しいSPECTRAが発売されるまで、CPUの購入は待った方がいいのでしょうか。アドバイスをお願いします。　(千葉県・加瀬喜代美)

これだけのスペックを持ったパソコンであれば、2000年末までは快適にゲームをプレイできると思います。けれど、このマシン構成をベースにしてさらにゲームのパフォーマンスを引き上げるためには、まずはビデオカード、次にCPU、最後にマザーボードといった優先順位でアップグレードを検討するのがいいと思います。ただし、SPECTRA 7400DDRも高性能ビデオカードの一つに違いありませんので、次の買い時としては、nVIDIA社が2000年末に発表する予定の"NV20"を搭載した製品を待つことをお勧めします。CPUに関しては、850MHzが2～4万円台にまで下がって購入しやすくなっていますが、Hardware T&Lをサポートしている SPECTRA 7400DDRを使っているため、当面はPentium III 550E MHzでもじゅうぶんなパフォーマンスが得られるでしょう。(坂之上)

実はゲームはプレイしないのですが、MaKの関連記事がとても面白いので購読しています。横山先生のバンド・デシネも最高ですが、岡田さんのGAME PROJECTの記事も非常に参考になります。ゲーム制作、頑張ってください。　(山口県・鈴木　悟)

MaKネットワークゲームの制作も、ようやく本格的な作業に取りかかる段階までやってきました。ゲーム開発にじゅうぶんな時間を割けるように、今月からMASCHINEN KRIEGER GAME PROJECTのコーナーはしばらく1ページでお届する予定です。これからも応援をよろしくお願いします。　(ま)

海外ゲームは輸入版でそろえるというコレクター癖が付いてしまい、「DIABLO Ⅱ」は約2週間待たされました。それでも、雰囲気満点の英語マニュアルを必死に解読して、一人悦に入っています。ただ、DIABLO Ⅱの箱はシンプル過ぎて、少しがっかりしました。　(福岡県・脇元隆次)

ひょっとして、通常の英語版を購入されたのでしょうか? 限定版で発売されている「DIABLO Ⅱ Collector's Edition」であれば、コレクター魂がじゅうぶん満足させられる出来だと思います。通常のものよりはるかに大きいパッケージで、ムービーが収録されたDVDやオリジナルサウンドトラックなど、さまざまな特典が入っています。8月末に確認したところ、海外の通販サイトではまだ購入できるようです。財布に余裕があれば、手に入れておくことをお勧めします。　(ヤナギ)

毎号とても面白いです。内容に偏りがなくて、広い範囲の情報が得られるのがうれしいです。　(東京都・田中笑子)

フライトシミュレーターの情報が目当てで購入したのに、体験版CD-ROMに収録されている3Dシューティングをプレイしてみたらはまってしまったなど、プレイするゲームの分野が広がったという人も多いのではないでしょうか。特定のジャンルにおける楽しさを追求するのも良いのですが、普段はプレイしない種類の作品に挑戦すると、ゲームそのものが持つ楽しさを再確認できることも多いですね。『Play Online』を読んだことがきっかけで、1人でも多くの方がいろいろなジャンルの楽しさに出会えるよう、これからも努力していきたいと思います。　(若)

僕は12歳ですが、今は「EVERQUEST」で遊んでいて、次は「BALDUR'S GATE」を買おうか、DIABLO Ⅱにすべきか悩んでいます。ところで、僕はEVERQUESTやDIABLO Ⅱの記事を書いているライターの安井さんや下村さんのファンです。下村さんは以前「ダンジョンマスター」が好きだと書いていましたが、そのスーパーファミコン版を僕は今でもプレイしています。これからも楽しい記事を書いてください。　(兵庫県・上野英行)

フ、ファンですか(赤面)。そんなこと言われたのは実は初めてで、とてもうれしいです。今後もがんばりますので、応援よろしくお願いします。さて、お悩みの件ですが、やはりお勧めはDIABLO Ⅱです。アクションゲームが苦手でなければ、楽しめると思いますよ。おはがきに書かれているパソコン歴が、12歳で5年というのにも驚かされました。ゲームのやり過ぎでご両親に心配かけないよう、注意してくださいね。　(そういう経験のある下村)

自慢ショット

ご存じの方も多いと思いますが、EVERQUESTの高難易度Zoneの一つであるPlane of Hateには、本来ならばプレイヤーの入れない区画が存在しています。回線切断などのアクシデントで、そこに飛ばされてしまう事故がしばしば起こるのですが、これはそこから脱出するためのポータルの画像です。敵モンスターとばったり出会ってしまって、自分の死体が回収不可能になるんじゃないかとびくびくしながら、何とかたどり着くことができて、ほっとしました。　(埼玉県・野良暗黒騎士)

このマークは、Oasis of Marrの湖に浮かぶ小島のタワーに描かれているものと同じ模様ですね。果たして、その関係は？ なぞは深まるばかりです

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

プレイヤー言いたい放題

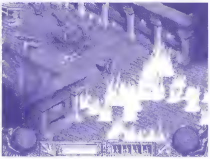
高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思い切って買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったといった、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた率直なご感想やご意見をお寄せください。

DIABLO Ⅱにはまっています。今回はMac版も早くリリースされて、うれしい限りです。前作と違って、中断すると町から再び始めなければならないので、終わりにするタイミングが難しく、ついつい長いことマウスを握り締めてしまいます。（熊本県・小原耕造）

このタイトルにはとても期待していました。実際プレイしてみても、非常に面白いというのが感想です。しかし、重い！　重過ぎます（TT）。「DIABLO」は手軽に遊べたのに……。（福島県・伊藤　明）

DIABLO Ⅱのやり過ぎで、指が曲がらなくなりました。（三重県・ドラゴン伊藤）

DIABLO Ⅱ



DIABLO Ⅱ、やりまくっています。先日、初めてディアブロを倒しました。で、キャラクターなんですが、Paladinってあんまりいませんね。発売前の予想では、日本人受けしそうなので、いちばん多いかなと思っていたのですが……。やはり、BarbarianかSorceressが多いようです。（大阪府・菅田　渉）

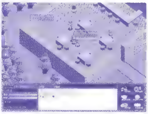
アイテム集めが楽しいゲームなので、装備コンテストなんかがあったら、参加してみたいなぁ。（東京都・一円大三）

DIABLO Ⅱの発売を前に、何人もの友人、知人と連絡を取り合いました。ここまで盛り上がれるゲームも、めったにないものです。（大阪府・松本孝也）

次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。　●SHOGUN TOTAL WAR　●GRAND PRIX 3

Player's Suggestion

「ネットワークRPGメーカー 2000」を買いました。自分でオリジナルなゲームを作ることができるということで、「おれが究極のRPGを作ってやる！」と意気込んでいたんですが、サンプルで収録されているゲームがあまりにもイメージと違い過ぎる……。自分の求める理想を実現するには、途方もない労力が必要になることが容易に想像できてしまったのですが、逆にやる気がわいてきました。（東京都・唐沢　暁）



アスキーから好評発売中のネットワークRPGメーカー 2000。サンプルゲームが物足りないと思ったら、それを自分で改良していけるのがツクールシリーズの良いところ。ぜひ、頑張って大作RPGを完成させてほしいものです

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？　ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

Reader's Review

Motocross Madness 2

前作の完成度が高かったため、この作品にはずっと期待していました。特に驚いたのが細かに描き込まれたグラフィックで、臨場感が何倍にも増大しています。スピードに乗ったときのそう快感と、ジャンプ時の独特の浮遊感、そして思いのままに走るという自由度の高さが、この作品の味と言えるでしょう。多彩なアクションを駆使するスタントモード（難しいです）や、鬼ごっこに似たモトタッグなど、通常のレース以外を楽しむモードも豊富に用意されており、長く楽しめるタイトルとなりそうです。（静岡県・野村知弘）

前作以上のクオリティーで、ハイスピードなレースシーンを再現してくれるMotocross Madness 2。実在のモトクロスマシンが登場し、さまざまな競技を楽しむことができる

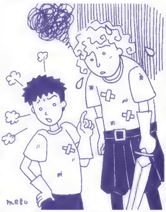
読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

ぺかたろーと愉快な仲間たち　第10回

日々ネットワークゲームの世界に入り浸り、世界中のプレイヤーと交流を広げているPEKA-TAROが、一風変わったネットワークゲーマーたちを紹介します。想像もできないような不思議な人が、この世界には存在しているのです。

その名は"不愉快な仲間たち"？：ちょっと考えさせられちゃう度★★★

今回はちょっとまじめなお話。ネットRPGでいちばんの脅威なるのはプレイヤーキラーというのが昔からお約束だけど、最近の「ULTIMA ONLINE」ではもっとやっかいな場面に多々遭遇しちゃってるのよね。ピンチを助けてもらっても、お礼を言わないのはもはや当たり前。ひどいのになると、「なんでもっと早く助けないんだよ！」と熱いお説教が飛んで来たりするので、モンスターの攻撃以上の精神的ダメージを食らうこともしばしば。インターネット自体が普及してきて、いろんなプレイヤーが増えてきているせいかもしれないけど、最低限のマナーは守りたいもの。その一方で、問題含みだけど、思わず笑ってしまういたずらを仕掛けてくるエンターテイナーたちもいるわ。森中の動物を調教し、エッチな単語を使った名前に変更しようともくろんでいたおちゃめ（?）なI（アイ）さんや、鼻歌を歌いながら（キーボードに打ち込みながら）街道を死体で埋め尽くすDさん。不快なことは不快なんだけど、こういうブラックユーモアを演出する人たちがいるからこそ面白いという一面もあるよね。自分も楽しく、周りも愉快になるような遊び方なら、ほんと理想だと思うわね。　文／PEKA-TARO



スタッフ募集のお知らせ

Play Online編集部では、本誌製作のお手伝いをしていただける編集スタッフ（アルバイト）の方を若干名募集しております。応募資格は年齢25歳くらいまでで、当編集部（東京都渋谷区）で平日勤務可能な方です。興味のある方は、履歴書（要写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を同封の上、当編集部の「アルバイト募集係」までご応募（郵送）ください。書類選考後、追って面接のスケジュールをご連絡いたします。なお、電子メールでのご応募はお受けしておりません。ご了承ください。

Play Online SQUAREへの投稿方法

投稿するコーナー名を明記の上、アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7　恵比寿イーストビル6F
株式会社デジキューブ　Play Online編集部　○○○○係
または、information@play-online.com

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、もれなくPlay Onlineオリジナルテレホンカードを差し上げます。さらに、その中から抽選で毎月1名に、Play Online特製ポロシャツをプレゼントします。奮ってご応募ください。

21 世 紀 に 残 し た い

名作ゲーム回顧録

だれにでも、もう一度遊んでみたいという思い出のゲームがある。さまざまなゲームに触れてきた方に、もう一度プレイしてみたいというゲームを振り返ってもらう「名作ゲーム回顧録」。今回は、パソコン関連の情報に精通し、本誌連載ページでもおなじみのフリーライター、杉山淳一氏に話を聞かせてもらった。

僕はいつまでも旅を続けたい
A列車で行こう3

杉山淳一

ゲーム雑誌の広告営業からフリーライターへ転身。現在は本誌のほか、オンラインソフト情報誌『ウインドウズパワー』、『DOS/Vマガジン』などで執筆中。ジャーナリズムとコマーシャリズムを厳格に切り分け、マーケティングの現場にいた経験を生かして、某外資系PCメーカーのカタログや、国内の大手家電メーカーの販促用メールマガジンなども手掛けている。

僕が初めて"おねだり"したゲーム

会社員時代の僕は、パソコンゲーム雑誌『ログイン』で、広告代理店やゲームメーカーの広告担当者の下に通い、ひたすら新製品の広告掲載をお願いする仕事を担当していた。仕事上とはいえ、メーカーと仲良くなれば、新作ゲームがもらえるといった役得があると思われがちだ。確かに、そのとおりだったのだが(笑)、僕が自分からおねだりすることはまずなかった。仕事を覚えたばかりの僕には、遊ぶ時間はほとんどない。せっかくゲームを頂いても、次に訪問する時に感想が言えないようでは、失礼だと感じていたからである。そんな僕が、初めてメーカーにおねだりしたゲームは、1990年にアートディンクから発売された鉄道会社経営ゲーム、「A列車で行こう3」(以下、A3)だった。

何しろ僕は、最初に覚えた言葉が"でんしゃ"だというくらいの鉄道野郎で、パソコンに興味を持ったきっかけも、将来は鉄道模型の自動運転に利用できるだろうと考えたからだった。しかし、パソコンやゲームに関する技術の進歩は、僕の予想をはるかに上回った。

アートディンクの最初の作品となった「A列車で行こう」と続編の「A列車で行こう2」は2Dのパズルゲームだったけれど、A3では画面が疑似3Dになり、モニターの中に鉄道路線の張り巡らされた風景が広がっていた。ダイヤに従って列車が走り、旅客が増えると街が広がり、ビルも成長して高層化して行く。14インチモニターに映し出されるのは、ただの駅や車両や建物ではなく、社会そのものだった。

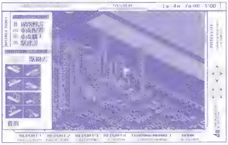
それはもはやゲームではなく、僕が経営する鉄道会社であり、その活動と表裏一体となった都市という生命体だ。まさに、鉄道模型を敷き詰められる家を持ちたいと思っていた、僕の将来の夢を上回る世界だった。この"鉄道のある風景"の描写は、プロデューサーである永浜社長のこだわりだと伺った。そして、「A列車で行こう5」で完全3Dのゲーム世界を実現させたこのリアル指向は、現在のPlayStation2版「A列車で行こう6」にも受け継がれている。

A列車が導いてくれた僕の人生

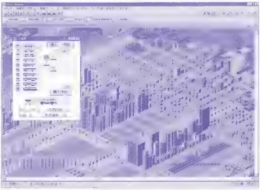
僕がA3の熱烈なファンだと知ったアートディンクの担当者は、「よかったら、発売前に遊んでみませんか」と、開発中だった「A列車で行こう4」のテストプレイに招待してくれた。実はこれ、デバッグ作業の手伝いだったという落ちなのだが、この時の体験を僕は忘れることができない。なにしろ、社長以下、開発スタッフ全員が会社に泊まり込み、デバッグ作業を続けながら朝を迎えたのである。

この時に見た開発スタッフの真剣な様子、ぎりぎりまで追い詰められた緊張感は、ゲーム作りの生みの苦しみと何かを創造する喜びが、絶妙にミックスされたものだった。営業マンとしてお客様のマインドを知る良い機会でもあったし、この真剣なクリエーターたちの気持ちが、記事や広告、商品からは見えて来ないものなのだという、はがゆさも知ることができた。そして、この体験を基に、僕は広告営業担当でありながら記事を書いた。今思えば、これが僕のライターとしての第1歩だった。

その3年後、僕はフリーライターとして独立した。今でも、ゲームのレビュー記事を書くときには、アートディンクのスタッフの皆さんと過ごしたあの時間を思い出す。そして、作り手の情熱がどこにあるのかを探し出そうと試みる。それは、商品そのものでしか意思を伝えられないクリエーターと、その商品を自分のお金で買う消費者に対する真剣勝負なのだ。



今あらためて見ると、"列車のようなものが走る3D版シムシティ"だ。車両の描写は甘いが、想像力で走行風景を補完する楽しみもあった。A3は「A-TRAIN」というタイトルで全世界に向けて発売され、シムシティシリーズの続編にも影響を与えた



A3に続いて制作されたA列車で行こう4。これはWindows版の画面だが、列車のダイヤが1時間ごとに設定可能になり、トラックやバス、モノレールなどを使った輸送ができるなど、乗り物マニアをうならせる奥深い楽しみが追求されていた

● 進化の一つの可能性 ●

Microsoft Train Simulator

今は「レイルロード・タイクーン ザ・セカンドセンチュリー」をこつこつと攻略中だが、つい最近になって、マイクロソフトが鉄道ゲームを開発中とのニュースが飛び込んできた。フライトシミュレーターのように自由にアドオンソフトが開発できるそうなので、シーナリーや車両のディテールにとことんこだわった、究極のレイルロードシミュレーターになるはずだ。僕は、マイクロソフト本社があるシアトルで発売日を迎えたいと本気で考えるほど期待している。

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

ゲームの面白さは、時に言葉の壁を楽々と乗り越えさせてくれる。今回は、英語が苦手な人でも没頭してしまうほど面白いRPG「DIABLO Ⅱ」編の2回目をお届けする。忙し過ぎて話す暇も無いほどの激戦が繰り返されるDIABLO Ⅱでは、いかに短い文章で的確に意思を伝えるかが重要になってくる。今回は、そうした短いセンテンスの表現を解説しよう。

第28回 最小限の言葉で意思を伝える <DIABLO Ⅱ編 VOL.2>

相変わらずの高い人気を誇る「DIABLO Ⅱ」。前作「DIABLO」からのプレイヤーだけでなく、本作からの新規プレイヤーも、鮮血飛び散る戦いを日々繰り広げていることだろう。NORMAL、NIGHTMARE、そしてHELLの三つの難易度をすべてクリアしても、望みのアイテムを手に入れるその日まで、彼らの冒険は終わらないようだ。

DIABLO Ⅱのマルチプレイでは、マジックアイテムの出現率も良くなるようで、友人同士でのプレイにこだわらず、積極的に未知のプレイヤーが立ち上げたゲームに参加する者も多い。激しい戦闘が頻繁に発生するマルチプレイでは、必要最小限の言葉でのコミュニケーションが主流のようだ。今回は、こうした簡潔な英語表現を解説していこう。

●会話例

ここでは、実際のマルチプレイで使用された会話例を紹介しよう。DIABLO Ⅱは迅速に戦うことが必須となるので、長い会話は適さない。戦うのが先、おしゃべりは後だ。とはいえ、まったく会話が無いのも寂しい。いきなりJoinしてきて黙々とアイテムを拾い、一言も発しないままゲームを抜けるようなプレイヤーは敬遠されるだろう。最低限のコミュニケーションは取りたいものだ。

例1　マジックアイテムが出たときの会話

この会話例での3人パーティーは、アイテムを拾える者が拾い、鑑定した後でそれを欲しい者に渡すというルールでプレイしている。マルチプレイでのルールはパーティーによって異なり、アイテムを拾った者が獲得する弱肉強食ルール、アイテムを獲得した者はゴールドの獲得をパスする利益分配ルールなどもある。可能であれば、ゲームにJoinしたときにパーティーでのルールを確認しておこう。

Kid:ring
キッド：リングだ
Tim:grab it
ティム：拾っといてくれ

> メモ：本来"拾う"という表現は、下のJhedのスピーチにある"pick up"が一般的だが、"grab"もまたよく使われる。こちらは"ひっつかむ""急いで拾う"というニュアンスだ。

Kid:me? Okay?
キッド：おれが？いいの？
Jhed:I cant pick it up no room, plz
ジェド：おれはスペースが無くて拾えないんだよ、頼む

> メモ：日本語で言う"スペース(空き)"は英語だと"room"で表されることが多い。

Kid:k done
キッド：よし拾ったぞ

> メモ："～してくれ"という依頼に対して、"やったよ"と答える場合は"done"を使う。ちなみに"もうとっくにやったよ"と伝える場合は"already done"を用いる。

Jhed:stats?
ジェド：性能は？
Kid:wait lemme ID
キッド：待って、鑑定させてくれ
Tim:wanna back town?
ティム：町に戻ろうか？

> メモ："lemme"は"let me"の略で、後ろに動詞を続けて"私に～させてくれ"という意味を表す。非常によく使われる表現なので覚えよう。また、"wanna"は"want to"の略で、後ろに動詞を続けて"～したい"という意味を表すのだが、文末に？を付けて疑問形にすると、"～したいか？""～しようか？"と相手の希望を聞く表現になる。

Tim:You can ask ID man at town
ティム：町でなら鑑定おやじに頼めるぜ

> メモ：NPC(ノンプレイヤーキャラクター)のDeckard Cainはアイテムを鑑定する能力を持っているために、ID manなどと冗談めかして呼ばれている。いちいち話が長いため、Long talk manと呼ばれることもある。

Kid:no I can
キッド：いや、おれできるよ
Tim:Jhed?
ティム：ジェドは？
Jhed:enough potions, no need to go back
ジェド：じゅうぶんにポーションがあるし、戻らなくていいよ
Tim:okay
ティム：分かった
Kid:crap DEX1 any1 wants this?
キッド：ごみだ。DEX1だって。だれかこれ欲しい？

> メモ："crap""junk"といった単語は"大したことのないアイテム""ごみみたいなアイテム"という意味で使われる。"any1"は"anyone"のこと。

Jhed:Me
ジェム：おれ
Kid:really
キッド：ほんとに欲しい？
Jhed:yea for cube
ジェド：うん、Cube(での合成)に使うよ

> メモ：ここでの"Cube"とは、ゲームのACT2で手に入るアイテム合成用の道具"Horadric Cube"のこと。あまり役に立たないアイテムでも、Cubeでの合成用に大事に取っておくプレイヤーもたまにいる。

Kid:ic here
キッド：分かった、はい
Jhed:tnks
ジェド：ありがと

例2　ラグのせいで死者が出たときの会話

パーティーに死者が出てしまった場合、メンバーの多くが生き残っているなら、安全なエリアにいったん退避し、タウンポータルを出してあげよう。そうすれば、死んだメンバーの復帰が容易になる。

Kid:Jhed? Where r u
キッド：ジェド？ どこだよ
Gene:Jhed down
ジーン：ジェドはダウンしたよ
Tim:hes dead
ティム：彼、死んじゃったよ
Kid: doh I didnt notice
キッド：げっ、おれ気付かなかったよ

> メモ："I didn't know"(知らなかったんだ)や"I didn't notice"(気付かなかったよ)は、自分の事情を説明するときやトラブル時の釈明に役立つフレーズだ。

Jhed:sorry guys I was lagged
ジェド：ごめんねみんな、ラグっちゃってさ
Gene:np
ジーン：いいよ
Tim:not your fault
ティム：君のせいじゃないし

> メモ：相手の失敗や謝罪に対してフォローをするときなどに"not your fault"は使われる。似たような使い方をする表現に"no big deal"(大した問題じゃないよ)がある。NP(=No Problem)に飽きたら使ってみよう。

Jhed:send TP plz
ジェド：タウンポータル出してくれよ
Kid:k sec
キッド：分かった、ちょっと待って
Kid:go back a bit guys
キッド：みんな、ちょっとだけ戻ろう
Kid:right corner
キッド：右の角までね

Portal

not your fault

grab

●略語・用語集

前回紹介できなかったものを掲載しよう。文章を入力する時間を短縮するためにも、長い単語は短く略して使用するといい。DIABLO Ⅱでは、独自の略語・用語はそう多くないので、会話には苦労しないはずである。

TP、Portal	=Town Portal	街とダンジョンを1往復することが可能な魔法の扉を開く呪文。巻物を使用する。同じパーティーであれば、メンバーのポータルを共用することができるため、アイテム補給のみならず死亡時の復帰にも役立つ。万が一の場合に備えて、戦いの前にパーティーメンバー全員でポータルを開いておく慎重派もいるのだ
ID	=Identify	Identifyは、マジックアイテムの性能を鑑定する呪文のこと。Town Portalと同じく、巻物を消費して唱える
CE	=Corpse Explosion	Necromancerのスキルの一つ。例としてこのスキルを挙げたが、スキルの略語は、たいてい単語の頭文字を取って作られている。分からないときは人に聞くか、スキル一覧をチェックしよう ほかのスキル略語例）Static Field=SF、Whirlwind=WW
ENG	=Energy	Energyは、前作のMagicに相当する、マナの量を決定する能力値だ。略称はENEになると思いきや、「エナジー」という発音に倣ってENGを略称として使う場合が多い
Drop	(回線切断により)ゲームから落ちること	回線状況が悪いなどの理由で、ゲームからキャラクターが消えてしまうこと。いわゆる"落ちる"に相当する。ゲームに残っているプレイヤーには"○○がtimeoutした"というメッセージが英語で表示される

Play Online 11

November No.029

発行人：染野正道
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社デジキューブ　Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03(3444)5797（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3444)5926（広告）
発行日：2000年11月1日（毎月1回1日発行）

編集長：長尾真樹

デスク：坂之上延隆

編集：柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／小林　卓

編集協力：多田羅洋平／若木洋一

アートディレクター：登勢子

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei

DTPデザイン：株式会社東京トランスメディア／パワーハウス／アイダックデザイン／マイクロハウス（クリエイティブ事業部）／高嶋　恵／田中早奈江／小林亮輔

写真：大澤　誠／神田喜和／Shinya Aizawa／株式会社ディー

広告担当：大嶋清太／荒井美帆

渉外：市原　孝

販売：高田隆司／斎藤 順／小林常二

制作：中村寛文

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright ©2000 DigiCube Co., Ltd.

編集後記

■先日、出社すると、編集部のK氏から「スター・ウォーズの新作の予告編見ます？」と言われた。どこかのサイトにアップされていたデータらしく、見てみると、スピード感溢れる映像が流れ、最後にEPISODE Ⅱの文字が……。10分くらい興奮状態で繰り返し見ていると、ライトセイバーを持った集団の合戦シーンが、『BRAVE HEART』のパクリのように思えてきた。WEBでよく調べてみると、すべてのシーンがさまざまな映画のシーンを拝借して加工したものだったのだ。だまされた。自慢げに他人に話す前に事実が判明して良かった。（長尾）

■特集2でフレッツ・ISDNを紹介したが、私が住む千葉県市川市でも8月7日より申し込みの受け付けが開始された。7日の午前10時に早速、フレッツ・ISDNの専用フリーダイヤルに電話してみたが、つながらない。2時間以上待ってもつながらないので、NTT東日本の浦安行徳営業所に問い合わせたところ、「直接窓口に行った方が早い」とのことだったので、8日の午前9時に直接NTTに行って申し込んだ。ところが、2週間以上たってもサービス案内が送られてこない。やはり、申し込みが殺到しているのが原因だろう。（坂之上）

■先月号に続く、酒にまつわる失敗第2弾。駅から自転車に乗って帰宅する途中、酒をしこたま飲んでかなり酔っ払っていたためか、コンクリートの壁に衝突して転倒し、頭から血を流しました。ちなみに、共に飲んだ友人も同じ夜に痛い目に遭い、タクシーに乗って行き先を告げて眠ったところ、なぜか目的地から50km離れた人気のない海岸に連れて行かれ、目が覚めてからぼうぜんとしたそうです。もうこんな目には遭いたくないが、酒は飲み続けます。（ヤナギ）

■まだまだ暑さの残る8月の終わり、御岳山近くの多摩川上流でEQのOFF会があったので、朝も早くから出掛けてきました。川原に天幕を張って鉄板焼きパーティーとしゃれ込んだのですが、大量の食材とビールのケースをつり橋を越えて運び込むのは、まるで苦行のようでした。昼寝あり、水浴びありの楽しい1日だったのですが、会う人が皆一様に、「太ったねぇー」とか「やせた方が良いよ」と言ってくるのは、勘弁してほしかったなぁ。（ま）

■今年の夏休みは、疲れがたまっていたこともあり、あえてどこにも出掛けずに家でゴロゴロしていた。すでに一度読んだドン・ウィンズロウの小説を原書で読み直してみたり、劇場公開時に見逃した作品をレンタルビデオで鑑賞したりと、自分的にはなかなか有意義に過ごせたとは思うが、"夏の思い出"的な要素が薄いことは否めない。と感じていた先日、友人と久しぶりにカラオケに行き、コーネリアスの『STAR FRUITS SURF RIDER』を歌った。おかげで夏の終わりをかみ締めることができた。（K児）

■フライトシムのジャンルの一つに、メガプレイヤーフライトシムというジャンルがある。専用のサーバーに数十人～数百人規模のプレイヤーが接続して、「大戦略」のような大規模なシミュレーションの、ユニット一つ一つをプレイヤーが動かすようなゲームだ。「Air Warrior」から始まって、10年以上の歴史を持つジャンルだが、かなりマニアックで本格的な内容なため、プレイヤー人口はそれほど多くはない。しかし、最近登場した「Aces High」や、近日中にサービスが開始される「War Birds Ⅲ」「World War Ⅱ Online」など、なぜか生き残りを掛けた戦国時代に突入してしまっていて目が離せない状況である。（若）

■久しぶりに、以前よく通った居酒屋の店長に某チェーン居酒屋で出会った。酔っぱらい同士のバカ話で盛り上がった後、彼はカウンターに姿を消した。さあ、そろそろ帰ろうかと思った瞬間、店員さんが「カウンターのお客様からです」と言って白鶴の熱燗を持って来た。私にとって「カウンターのお客様からです」は初体験！　でもそれがどうして白鶴の熱燗なのぉ～。なんでカクテルじゃないのぉ～。私って…？　でも、なんとなく心暖まるお酒でした。（A君ごちそうさま！　toseko）

Play Online 12月号予告（10月24日発売）

「ULTIMA ONLINE」の続編「ORIGIN」の開発者インタビューをはじめ、「BALDUR'S GATE Ⅱ」「Combat Flight Simulator 2」の攻略など、注目タイトルの最新情報を一挙に公開。もちろん、「DIABLO Ⅱ」の高密度な攻略記事も引き続き掲載する。

そして、ヨーロッパ最大のゲームショーECTSで発表された「EVERQUEST」「DIABLO Ⅱ」拡張パックの詳細な情報もお伝えする。

Play Onlineホームページ

URL　http://www.play-online.com/

ネットワークゲーマーのための掲示板、ゲームメーカーへのリンクなどを用意しています。一度ご覧ください。

広告索引／広告企業URL

表2見開き	メディアカイト	http://www.media-kite.co.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006,007	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
p.008	スクウェア	http://www.playonline.com/
p.009,011	メディアクエスト＜㈱マイピック＞	http://www.mediaquest.co.jp/
p.010,012,014,015	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.013	ソニーコミュニケーションネットワーク	http://www.so-net.ne.jp/
p.016	セガ・エンタープライゼス	http://www.sega.co.jp/
p.133	オーバートップ	http://www.messe-sanoh.co.jp/

~双頭の鷲~
CODENAME EAGLE™
コードネームイーグル
英語版日本語マニュアル付属(全ミッション解説)
極秘指令、皇帝ヲ暗殺セヨ。
失われた記憶、強大な敵、皇帝の秘密。
人類滅亡の危機に、英雄が誕生する。
帝国はまるで永遠に歩みを止めない戦争機械のごとく、世界を席巻している。
既にヨーロッパはその大部分が帝国の支配下にあり、世界征服ももはや時間の問題だ。
君は帝国に対抗する数少ない国々が組織した秘密部隊シャドウコマンドの一員として、
血と硝煙渦巻く世界を体験することになる・・・
●価格7,800円(税別)
●Windows95/98
●近日発売！
nfinite loop
© Copyright 1999 PAN Interactive Publishing AB. Published by TalonSoft Inc. All Rights Reserved. Windows® 95 and Windows® 98 are registered trademarks of Microsoft® Corporation in the U.S. and/or other countries.
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
www.tsy.co.jp
ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL：03-5272-8955 / FAX：03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy

Play Online 11 2000
株式会社デジキューブ
2000年11月1日発行 毎月1回1日発行 第3巻第11号通巻29号 1999年11月12日第三種郵便物認可
発行人／染野正道 編集人／宮崎秀規 編集長／長尾真樹 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3444-5797（編集部） 電話03-3444-5765（営業） 電話03-3444-5926（広告）

T1117893110989
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©2000 DigiCube Co., Ltd.
雑誌17893-11 定価：980円 本体933円

CD-INDEX

Play Online

2000年11月号
付録CD-ROM
Windows 95/98版
INDEX

CD-ROMの収録内容

ROOT

37PLAY	37PLAYクライアントソフト
AIRFIX	AIRFIX DOGFIGHTER
AOC	Age of Empires Ⅱ:The Conquerors Expansion
ARABIAN NIGHTS	ARABIAN NIGHTS
BLAIRWITCH	BLAIR WITCH VOLUME 1:RUSTIN PARR
CATECHUMEN	CATECHUMEN
FAKK2	HEAVY METAL F.A.K.K.2
KO	K.O.
MANKIND	MANKIND
ODN	ODN接続サインアップキット
PANIC VOLCANO	PANIC! VOLCANO
SARAC	サラック
STARWRAITH	STAR WRAITH
STNW	STAR TREK:NEW WORLDS
TAXI2	TAXI 2
THANDOR	THANDOR
THPS2	Tony Hawk's PRO SKATER 2
UWOO	ULTIMA WORLD ONLINE:ORIGINムービー
X-KITE	X-KITE

マークはマルチプレイに対応していることを表します。

scanned & edited
by kitsunebi